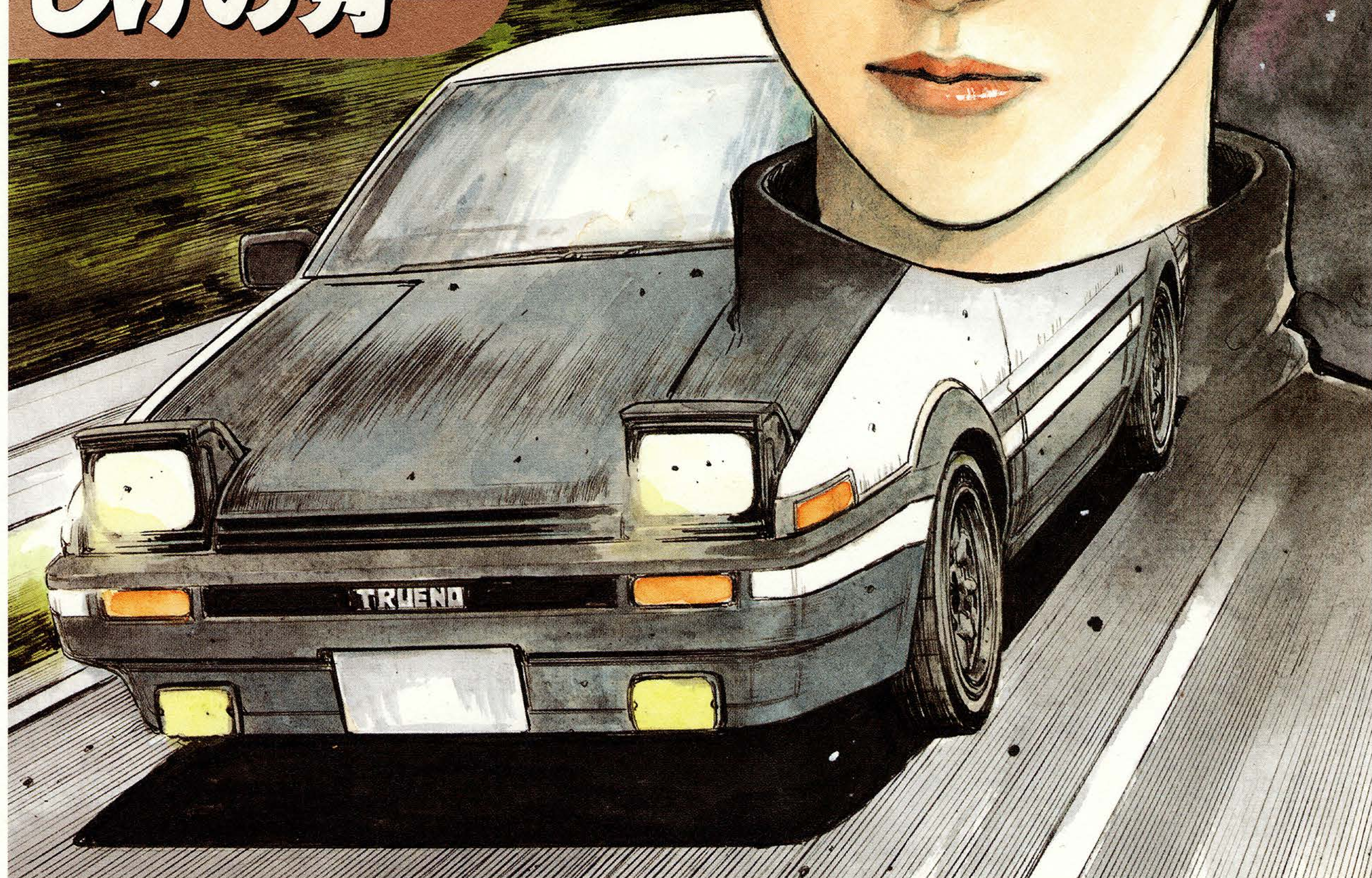
頭文字D画集

YOUNG MAGAZINE SPECIAL EDITION

INITIAL D

しげの秀一



SHUICHI SHIGENO ARTWORK

KODANSHA

[イニシャル]
頭文字D
SINCE 1995


SHUICHI SHIGENO ARTWORK




FIRST IROHAZAKA SLOPE A.M.5:40



ゴ
ヒャ


ファァァ



ゴッ ギャァァァァ


ブゴッ




キ
TRUENO


TRUENO

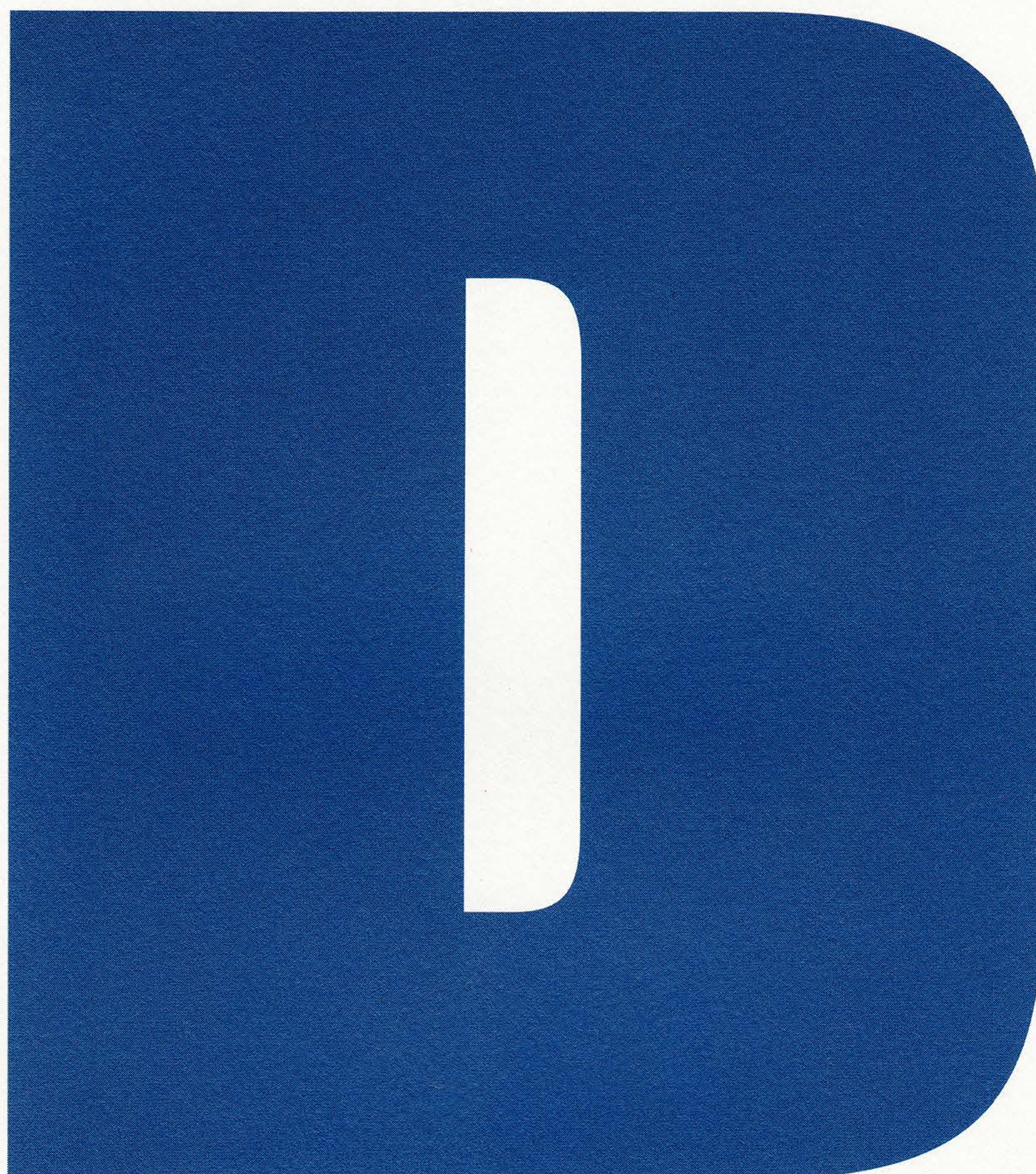








INITIAL



SHUICHI SHIGENO ARTWORK


YOUNG MAGAZINE SPECIAL EDITION

[頭文字D画集]

KODANSHA

■ＫＣ第１巻表１

ＫＣの１巻出るので描きおろしたイラストです。拓海とハチロクを並べただけの定番といえる構図だよね。これ以降ＫＣ用のイラストはいつも苦労するんだよね。まあ１巻なので王道ということでこうなりました。10点満点の７点ぐらい。拓海の顔が今と全然違うよ。


TRUENO



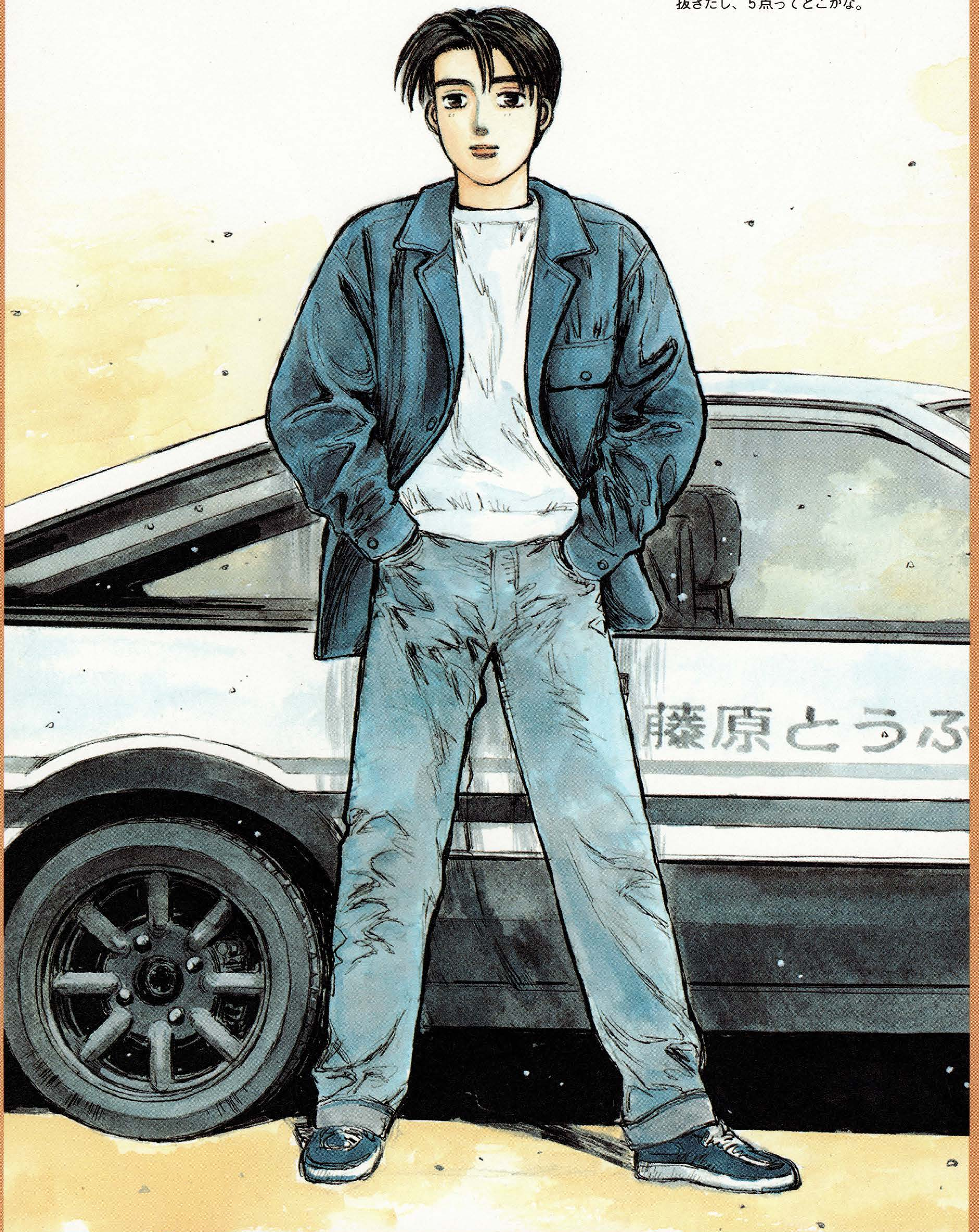


■ＫＣ第２巻表１

ＫＣの２巻のイラストなんだけどいろんなとこでバンバン使いまわした絵だよね。けっこう今見てもいい絵だと思う。自分では気にいっている。10点満点で８点ぐらいやれるかな。このころの方が今よりうまく描いてるなァ。

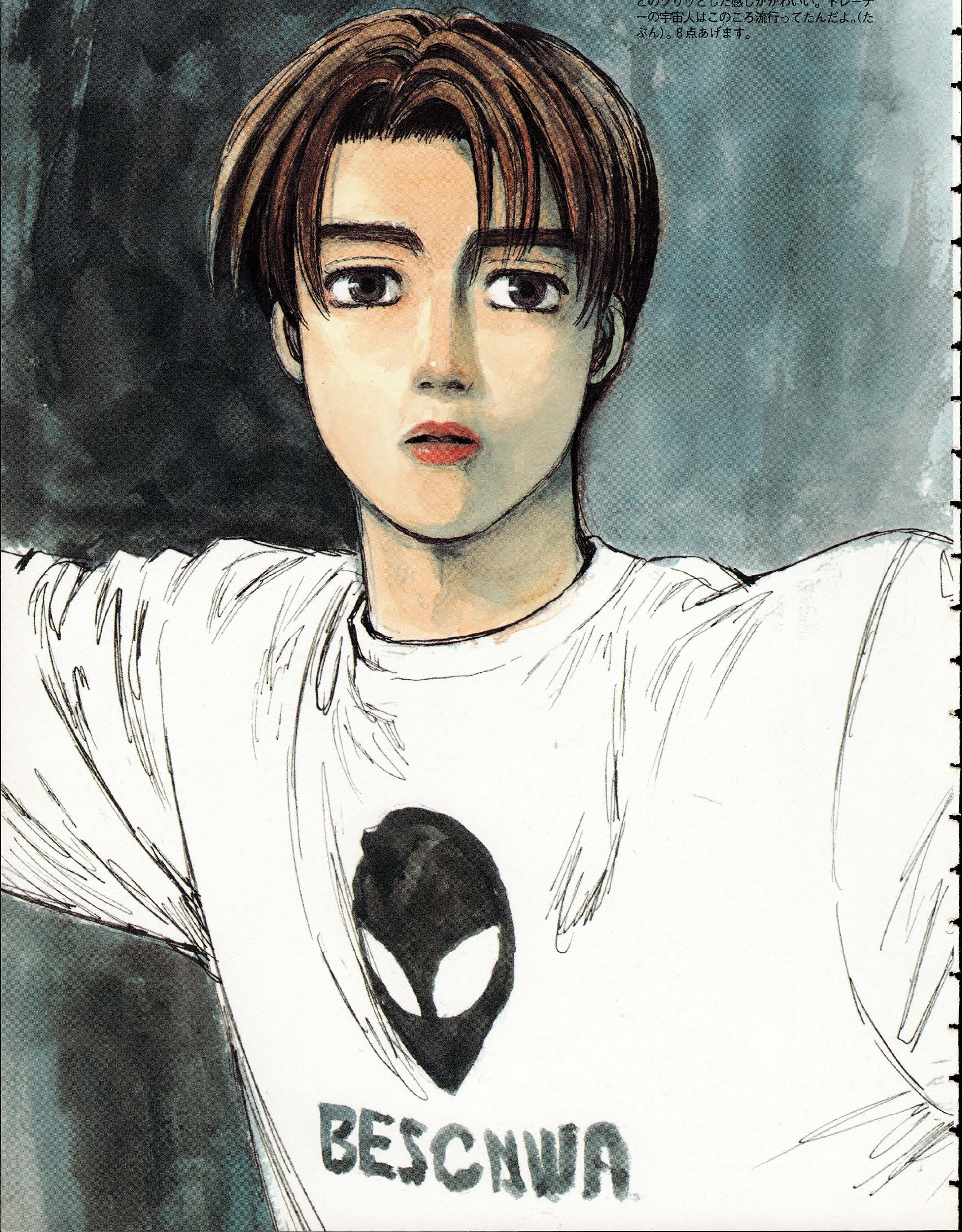
■ＫＣ第15巻表１

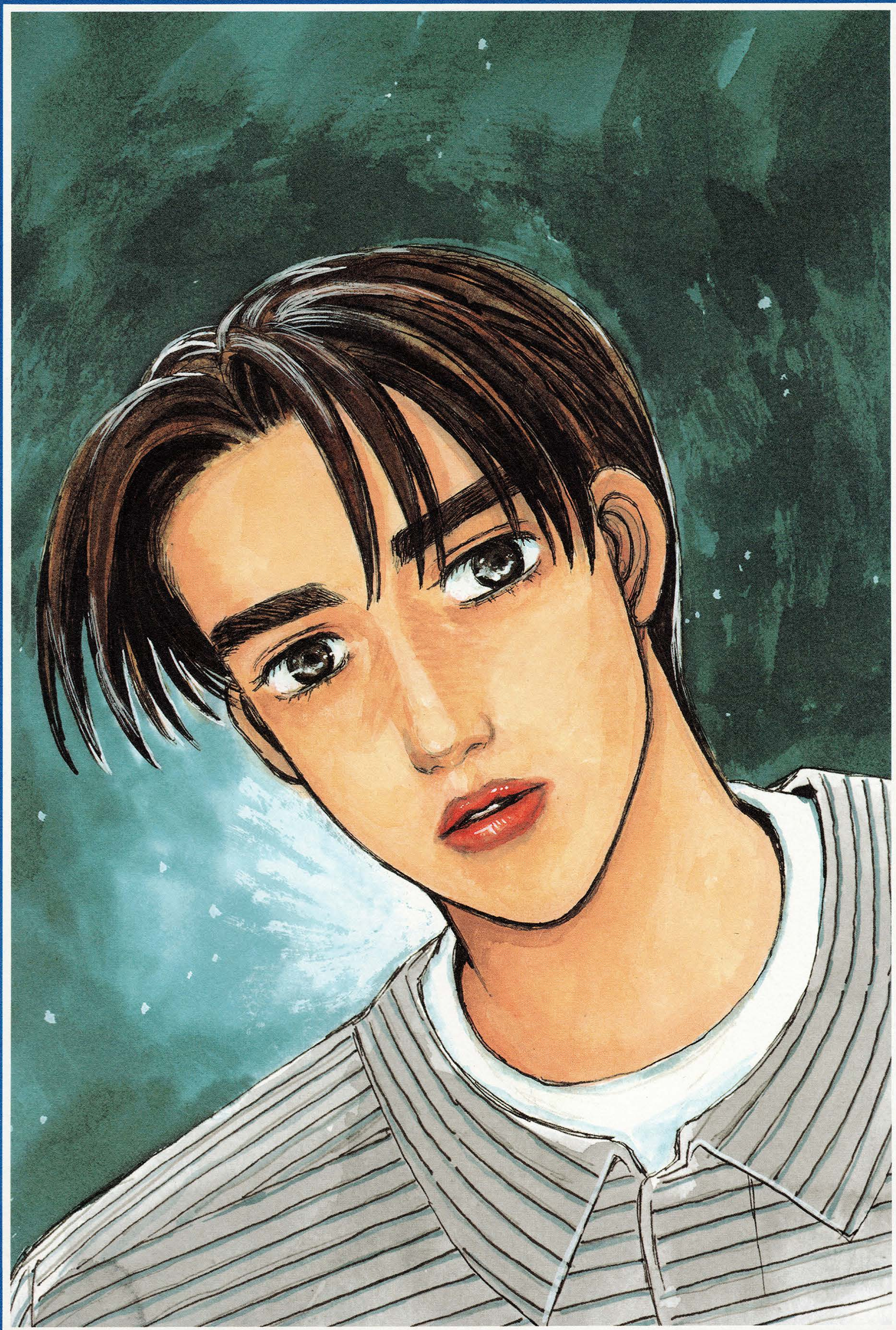
人物にハチロクを並べる構図にいきづまってきていてイライラしながら描いていたと思う。今見ても拓海の表情がよくない。バックも手抜きだし、５点ってとこかな。



■ＫＣ第12巻表１

人物のアップだけで済むイラストが一番好きです。ラクだしね。この拓海の顔はけっこう気にいっています。立体的に見えるし、目もとのクリッとした感じがかわいい。トレーナーの宇宙人はこのころ流行ってたんだよ。(たぶん)。８点あげます。







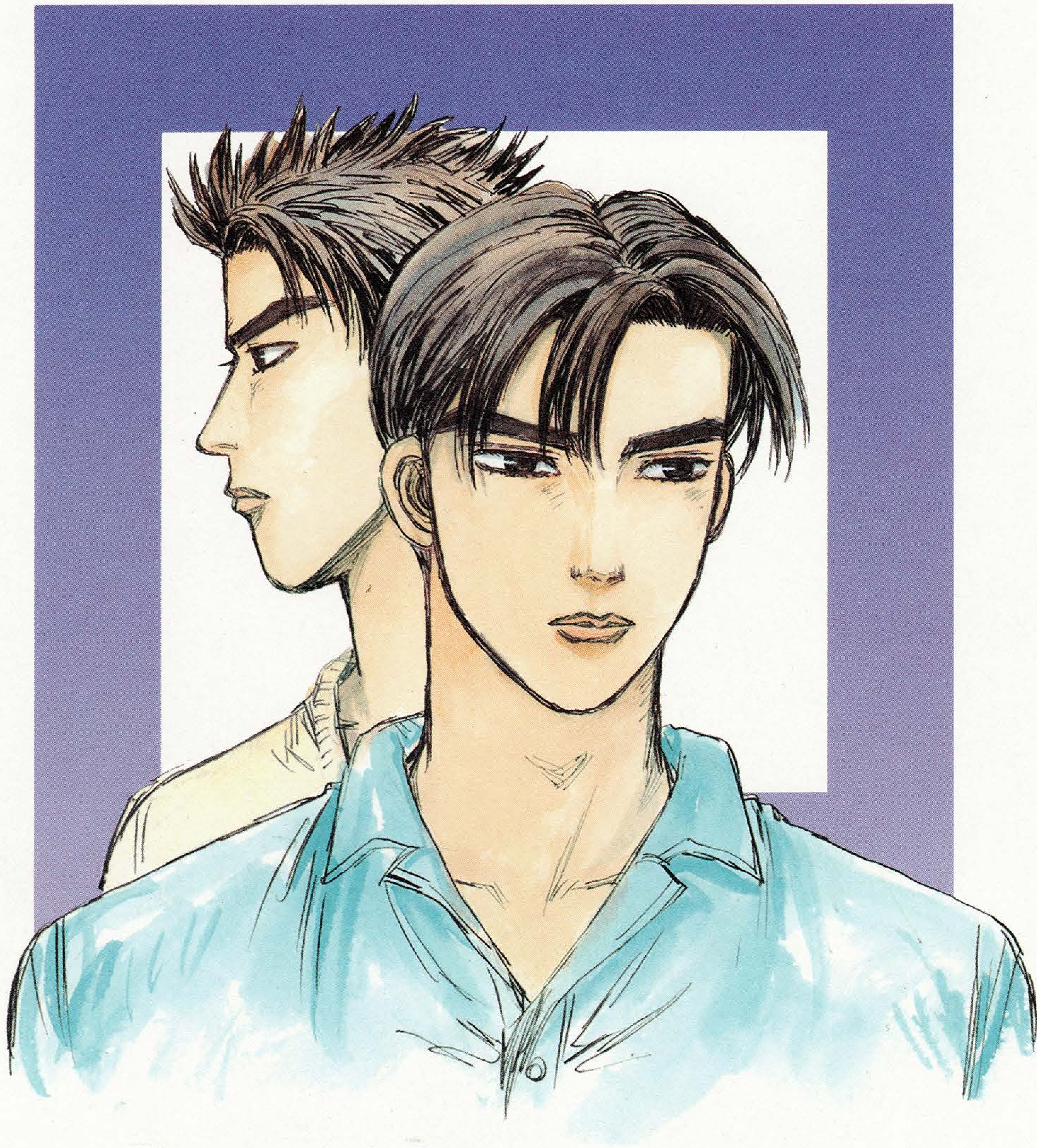
■ヤングマガジン1995年第31号

確か第２話のトビラだったよなー。けっこういい雰囲気出てます。バックとかも一人でちみちみぬってる。なかなかできないよ、こういうの今は。６点。

■ＫＣ第19巻表１

同じアップでもこっちはよくないね。口の描き方失敗してる。いつもギリギリまで追いつめられて、やっつけで仕事するからイカンね。この拓海は好きじゃないね。気にくわない。３点です。





■ＫＣ第14巻表４

めずらしい。涼介と啓介を並べて描いてる。ＫＣがひとつ出る時は２枚イラスト描きおろさないといけなくて、表用のを描いた後にやる気なくて手抜きしまくりでやっつけた感じ。点数は３点か４点ぐらい。小さい絵なんだから、もっと小さく載せてよ。

■ＫＣ第17巻表１

第２部にはいったので涼介でもしぶく描いてみようと思ってすべった。ちょっとつらい。５点。



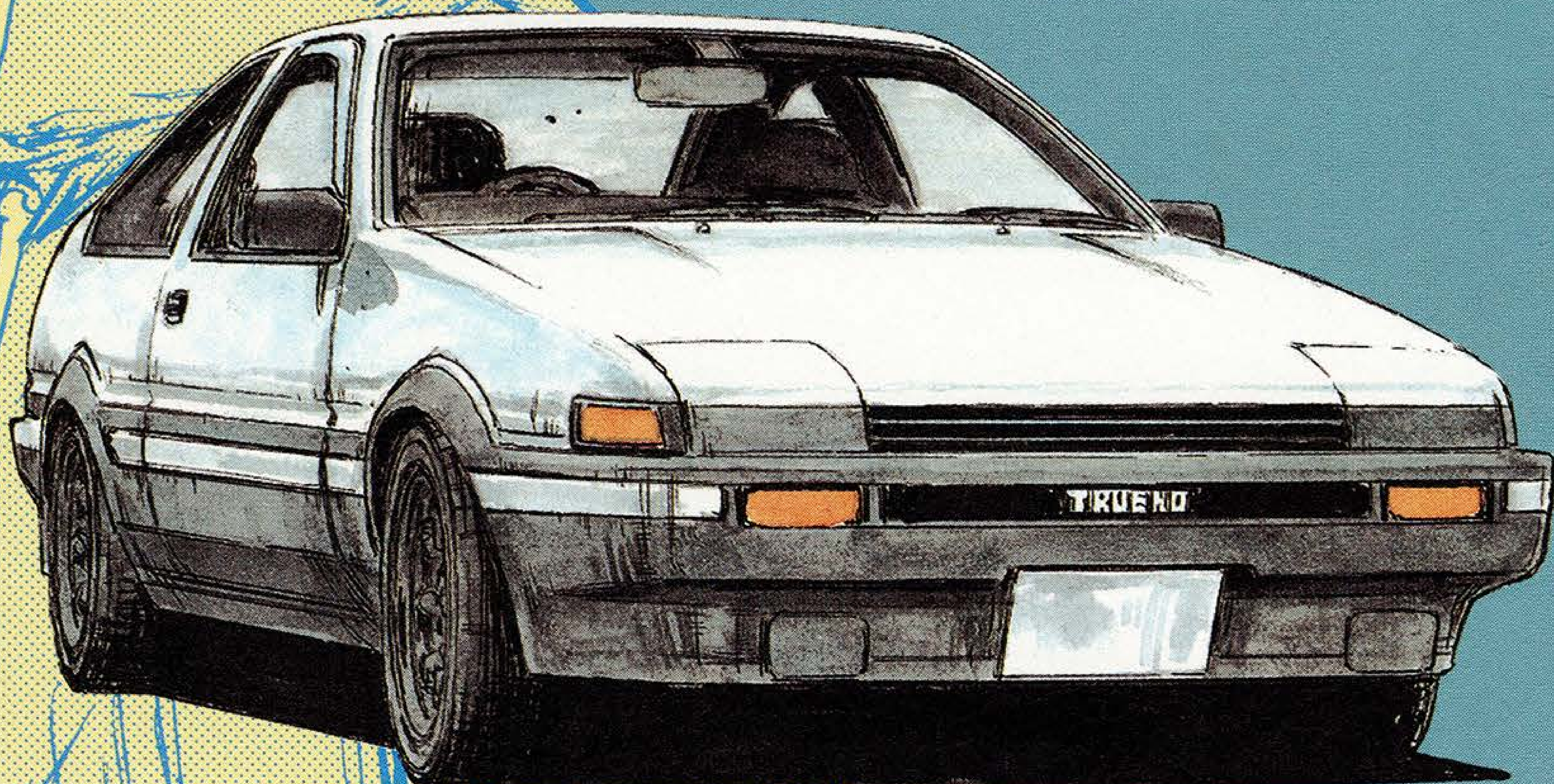

TRUENO
Coca-Cola

■2000年カレンダー5・6月（P．32、33）

カレンダー用に描いたイラストはせめてこれぐらいないとね。いい感じです。ちょっと拓海の顔がいかん。口が赤すぎる。描いてる時は気がつかないのかねー。でもがんばってるので9点。

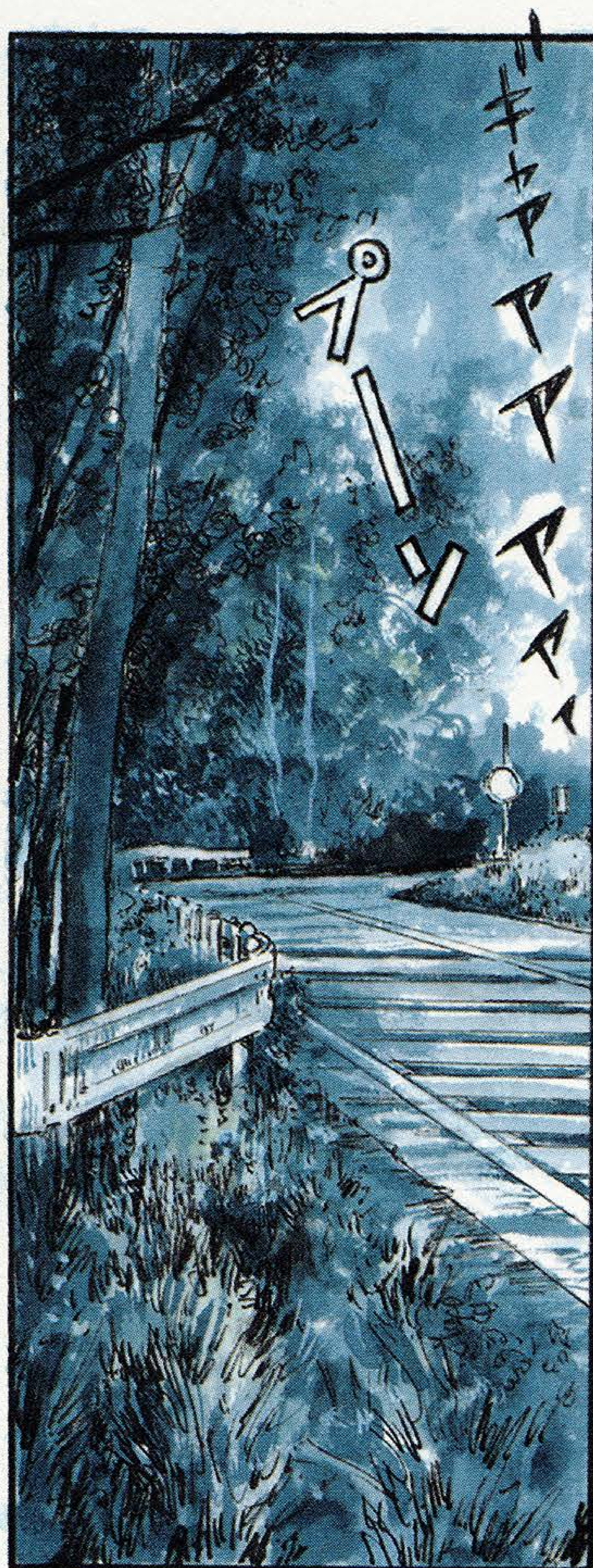
■ＫＣ第18巻表4

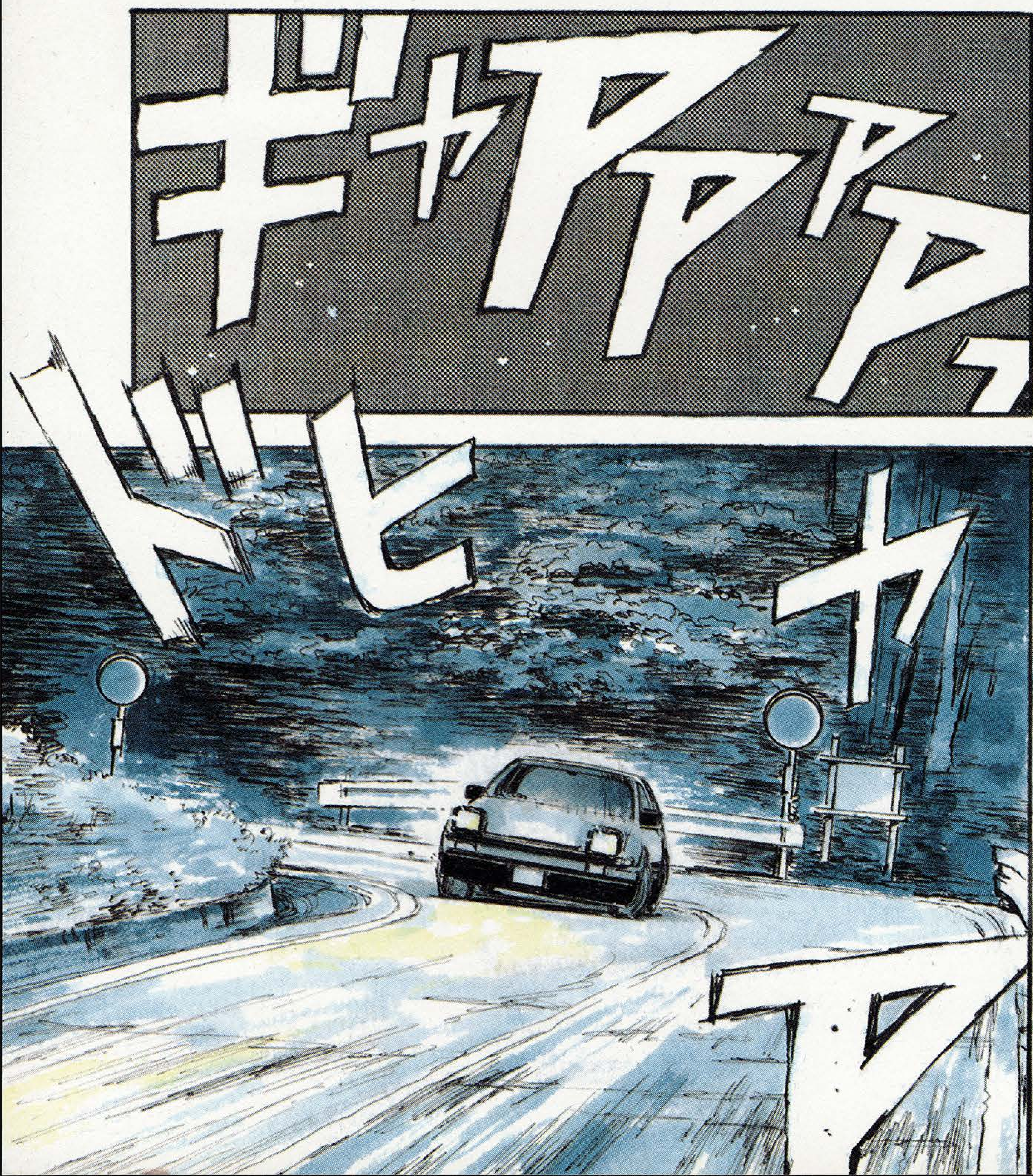
こんなのも載せるの？　ＫＣ18巻のウラに使ったイラストだけど、本当は読者プレゼントの拓海フィギュアのパッケージ用に描いたものだと思う。点数つけてもしようがないけどとりあえず2点。



199×年 夏

群馬県 秋名山(あきなさん)

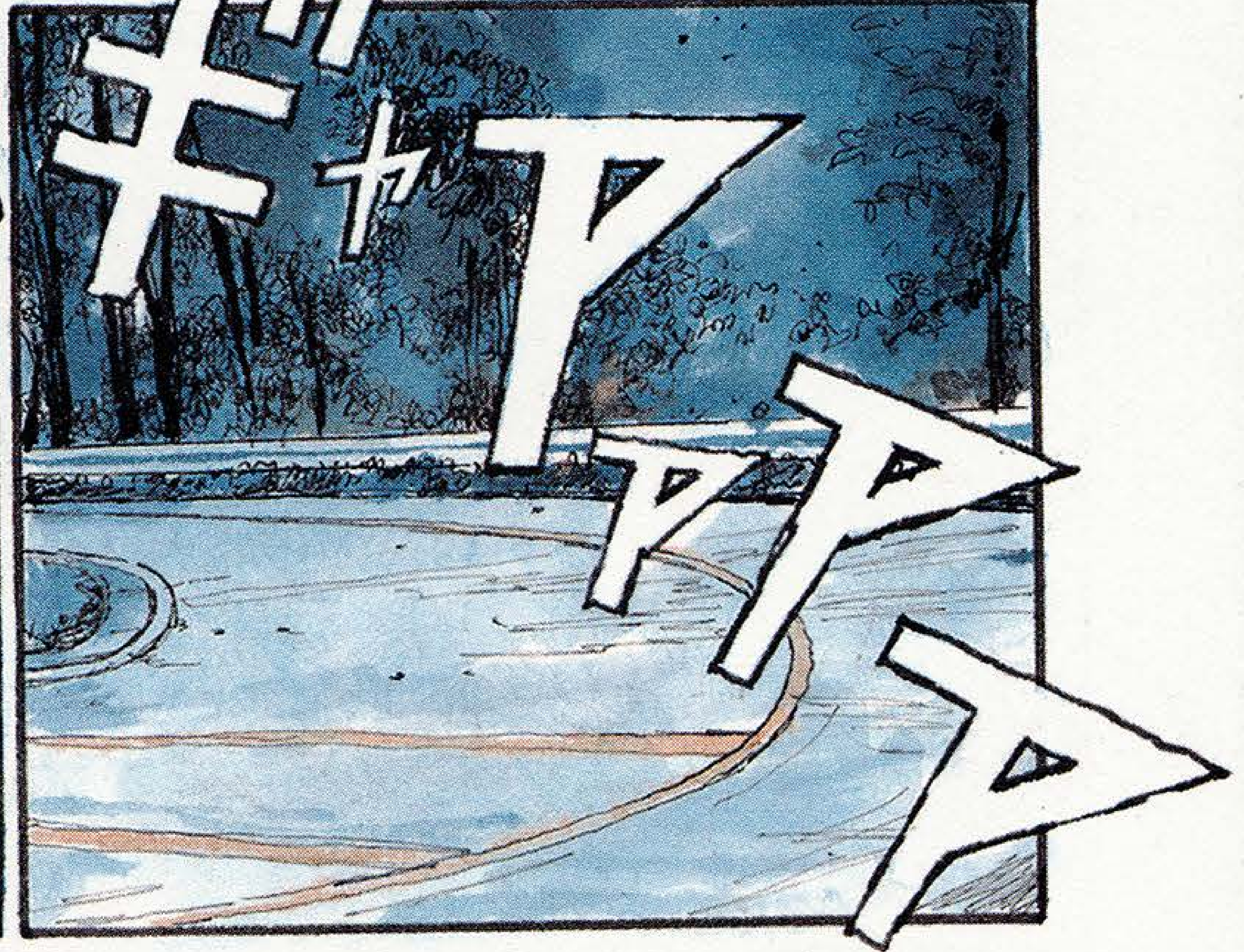





キャアア



ザリアァァン









■ヤングマガジン1995年第30号（P.35）

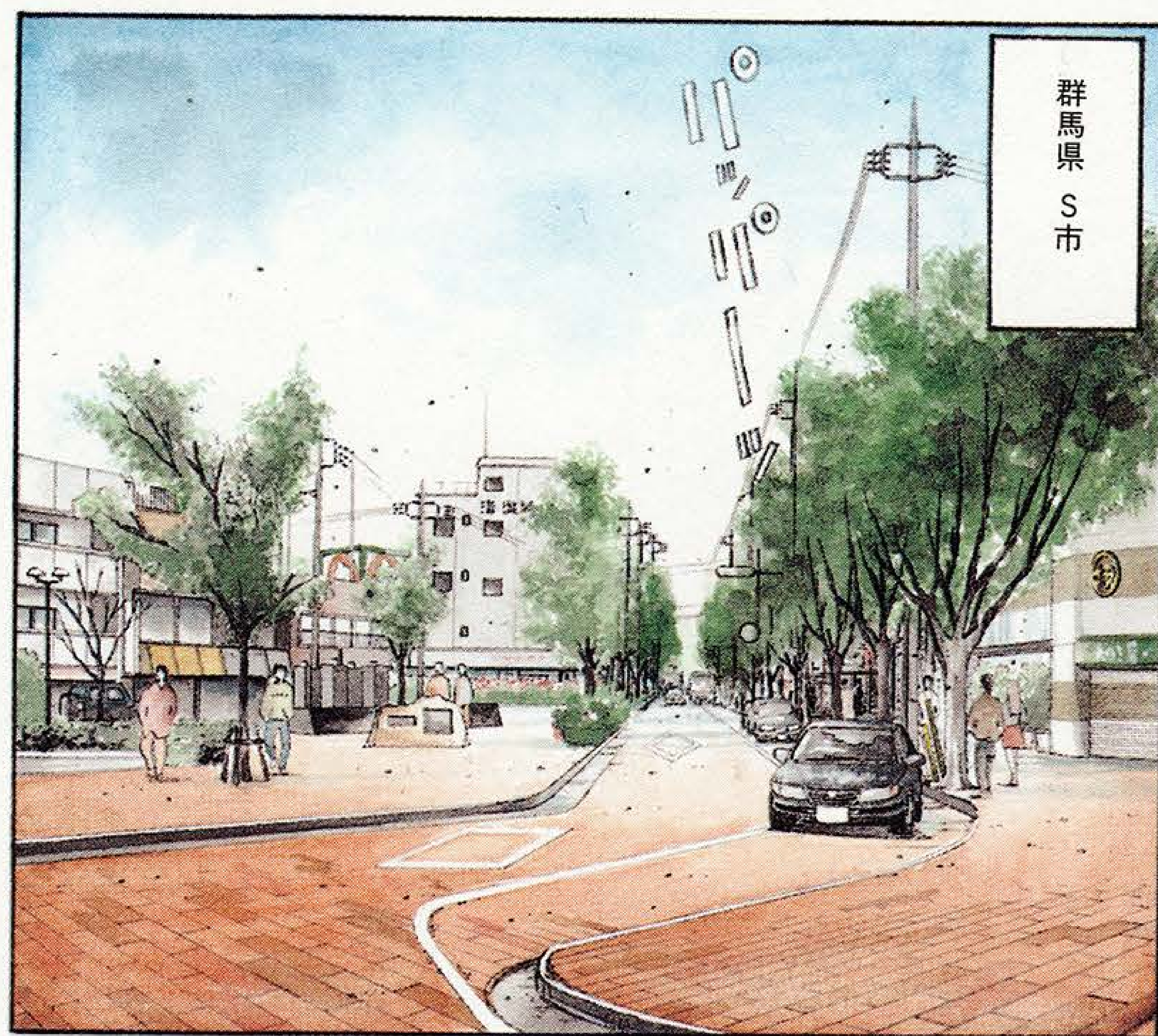
ノーコメント。上のコマ、アシスタントが描いてるし、かなり手直ししてるけど、自分で全部描いたわけじゃないし‥‥。これは載せるのやめようよ。いくらカラー少ないとはいえ。

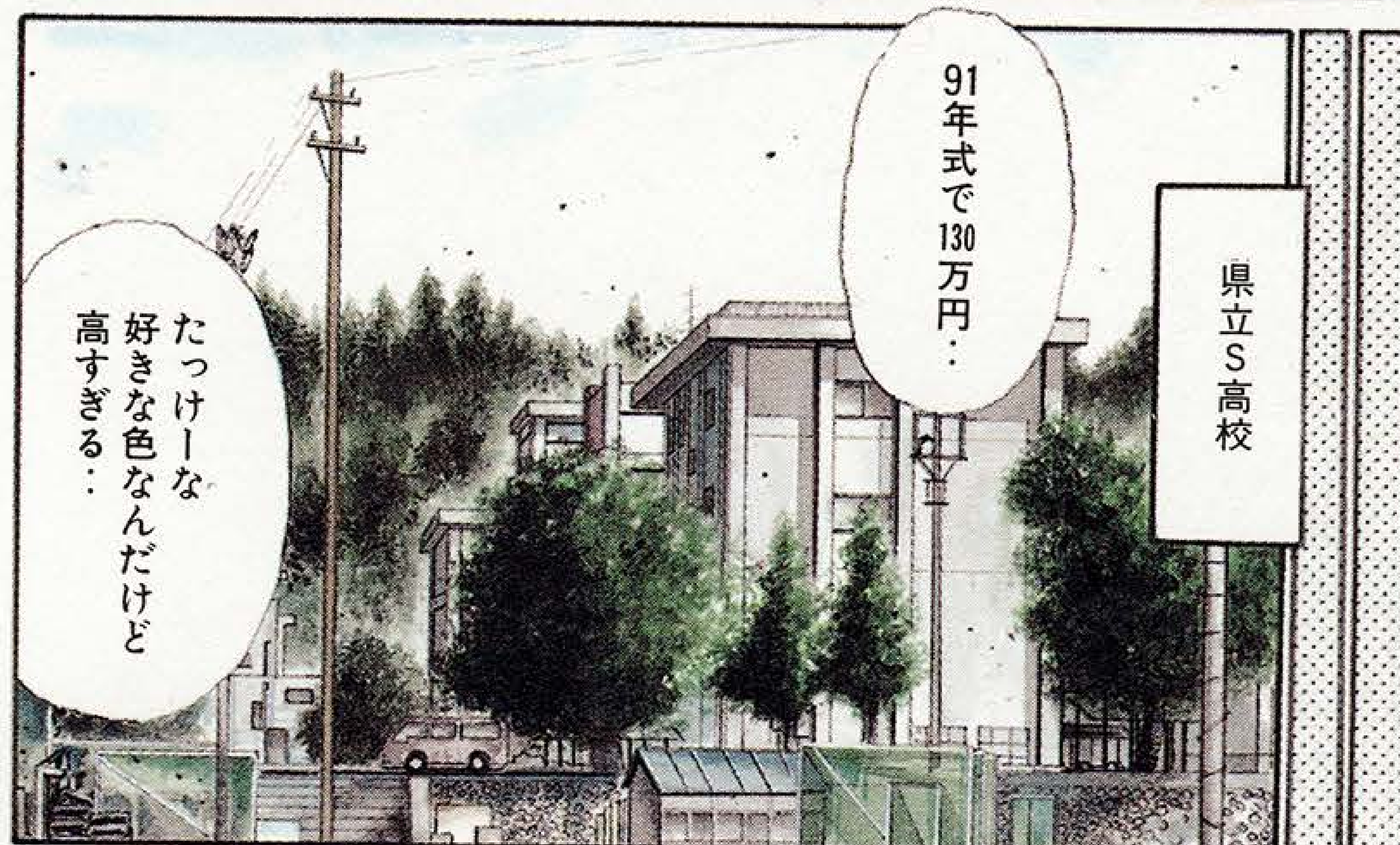
■ヤングマガジン1995年第30号（P.36、37）

これは全部自分で描いてる。第1話のイントロなのでハチロクがヘタ。

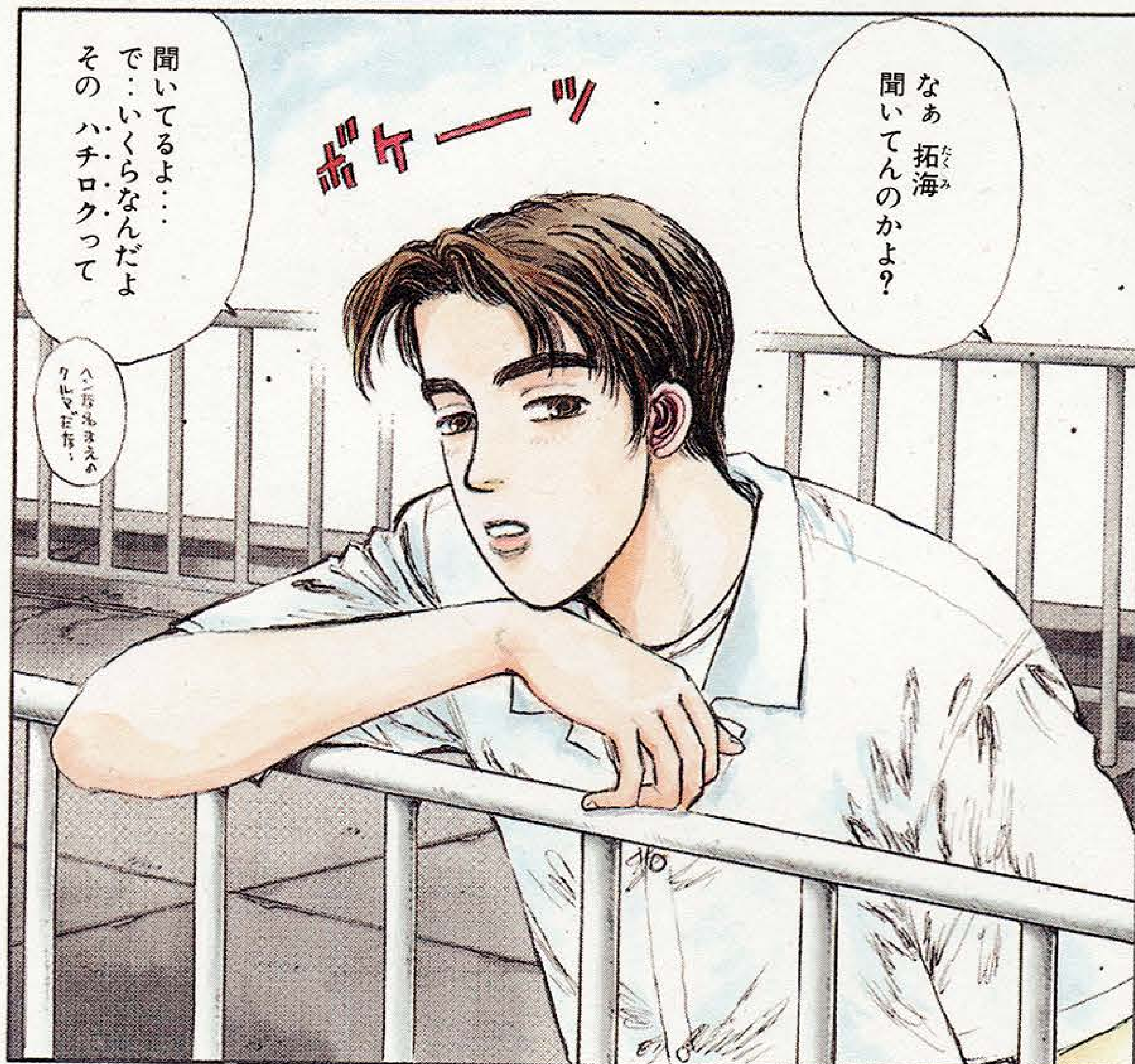
■ヤングマガジン1995年第30号（P.38）

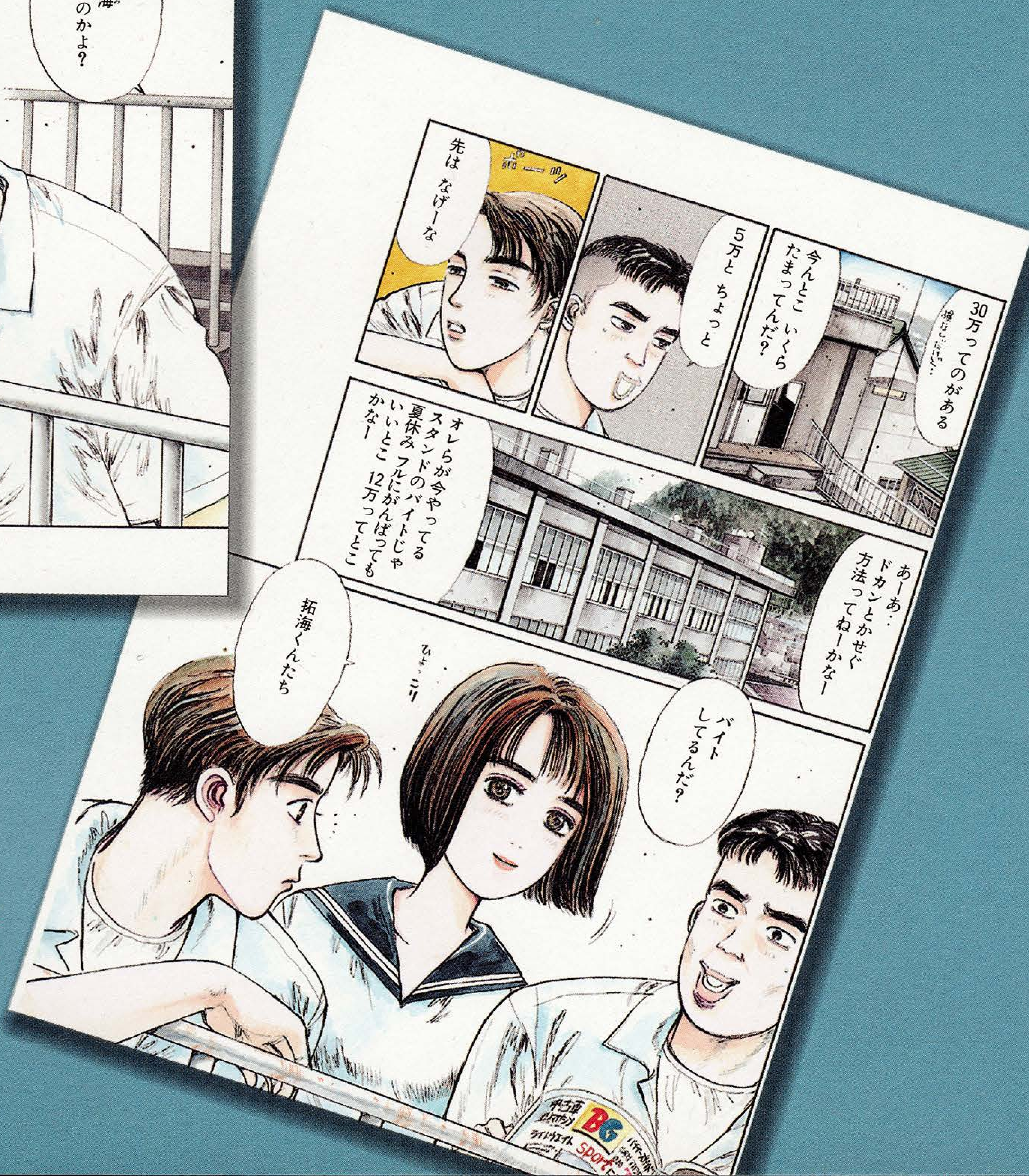
こんなの画集にいらないよ。上のコマだけだよ、オレが描いたの。






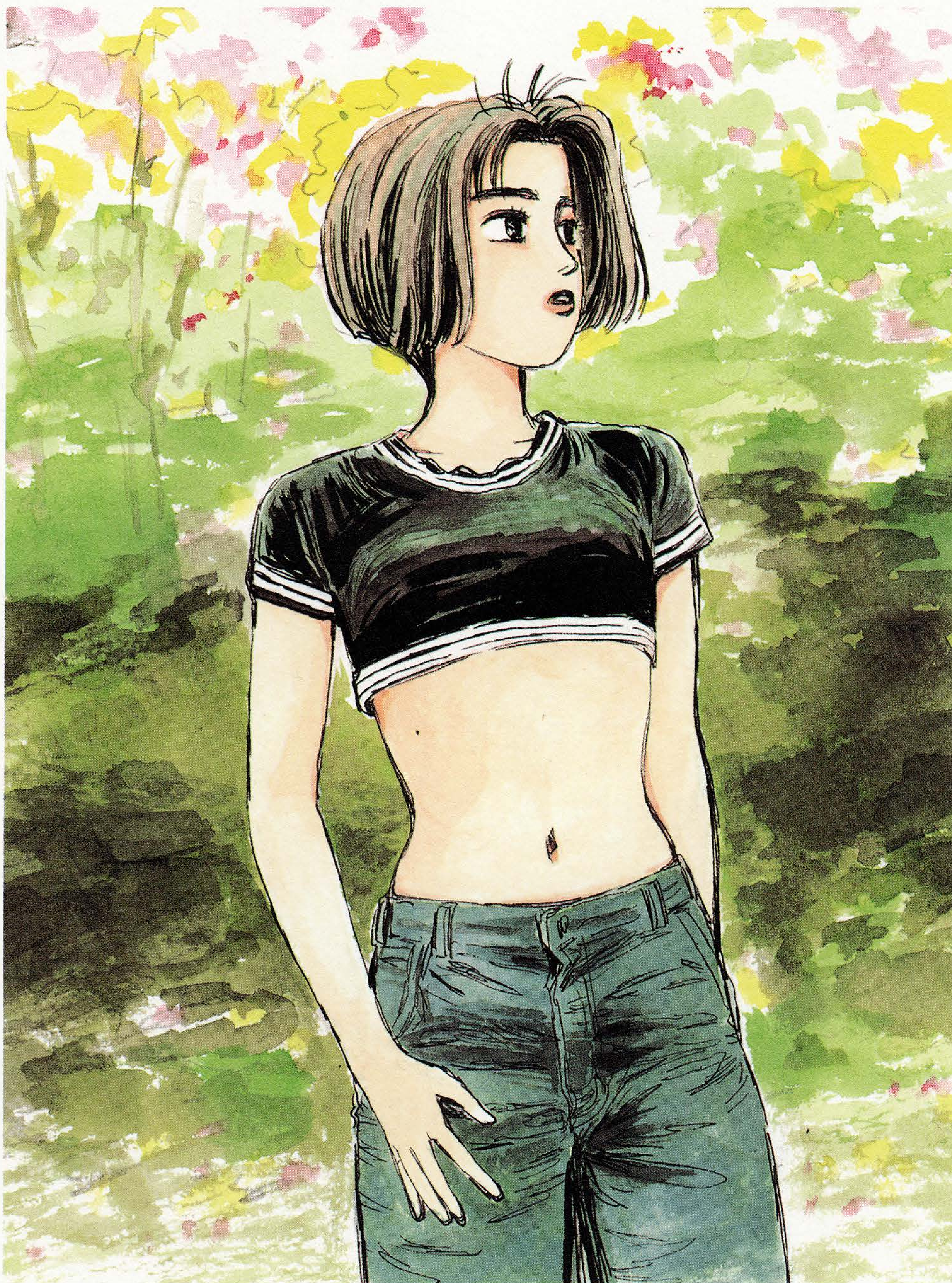




■ヤングマガジン1995年第30号

後にも先にもカラー原稿、アシスタントに手伝わせたのはこの時だけだと思う。漫画家人生で‥‥。忘れてるだけかな‥。





■ＫＣ８巻表４

もうちょい小さく載せてほしいよ、こんなの
・・・。３点。

■ＫＣ第５巻表１

ＫＣ５巻のイラストだよね。拓海とハチロク
の組み合わせにあきてきて、変化つけようと
してすべった。苦労したわりにイケてない。


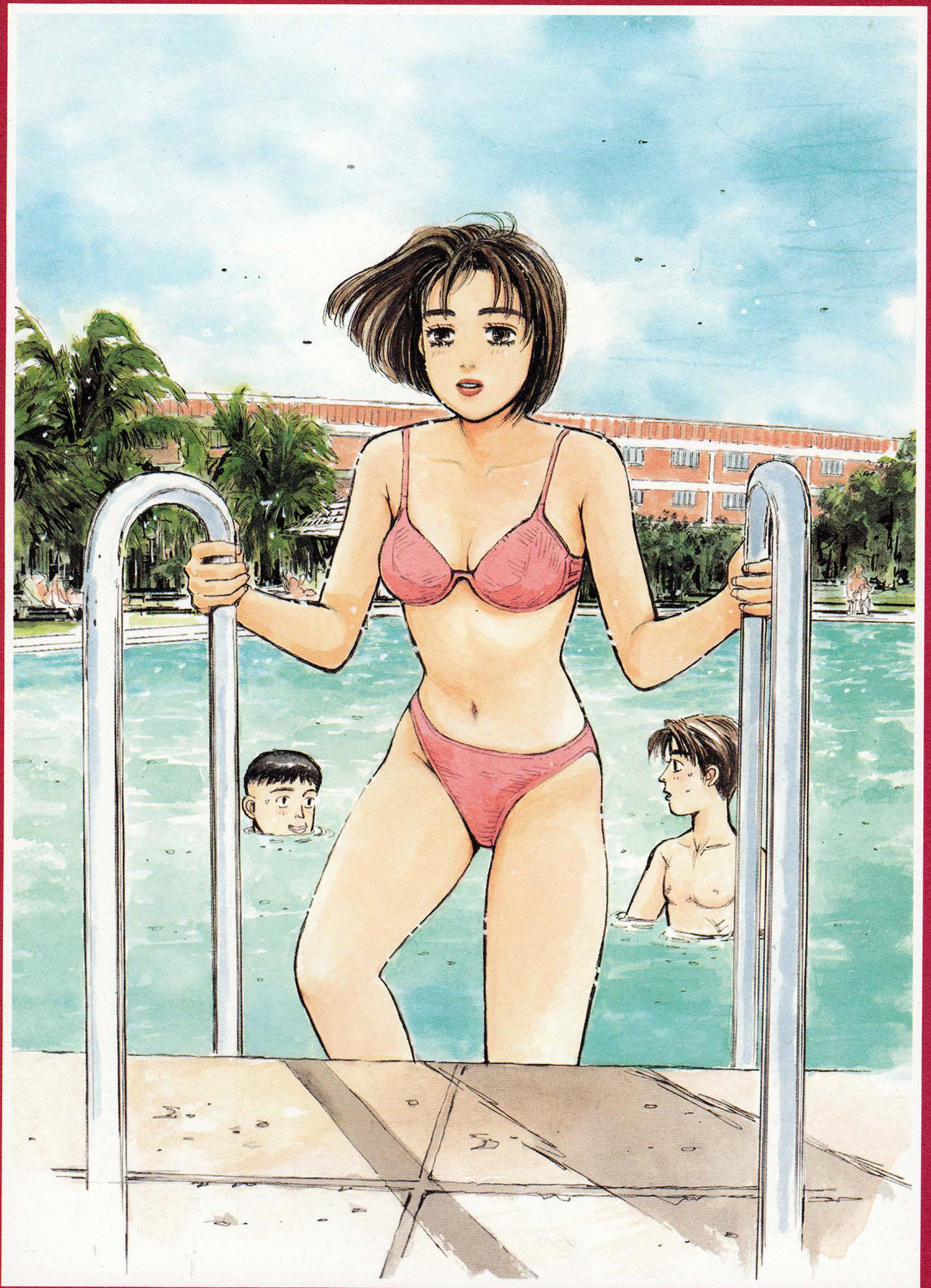
■ＫＣ13巻表１

そうとういきづまってる。しかも時間なくてやっつけてるのがモロ見え・・。3点。イヤな気分になってきました。

■ヤングマガジン1995年第37号、ＫＣ第１巻表４

この絵、１巻のウラに使ってるけど、実は４色トビラ用のイラストだったと思う。すごく時間かけて色ぬった記憶があるなァ。今見ると思ってたほど良くない。女の子の体にえんぴつでいれたタッチがうるさいのと左上の岩はなんじゃって感じ。まあ、けど、がんばったので７点あげます。



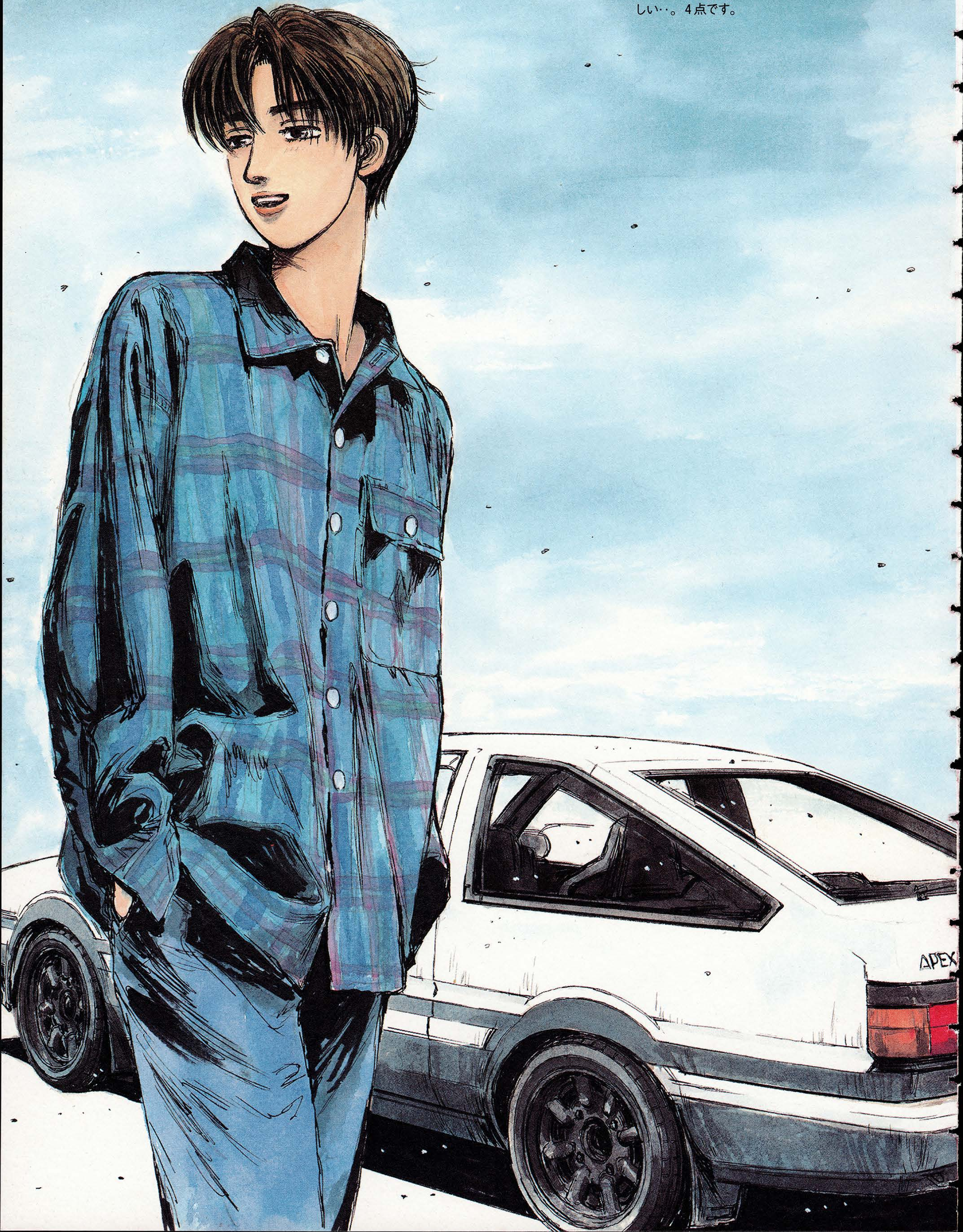


■ヤングマガジン1997年第38号

これも４色トビラのイラストだと思う。力の抜けた作品です。５点ぐらいで‥‥。なつきの体型がどうもちがうなー。

■ＫＣ第14巻表１

このころになるとヤケクソ気味の構図になってきてるねー。しかも拓海のシャツがまたヤケになってぬってる感じが見ていていたいたしい‥。４点です。




TRUENO




■ヤングマガジン1999年第24号

ヤンマガの4色トビラのイラスト。ＫＣ16巻のウラにも使った。マウスパッドもこれで作ったんだけどね。拓海の表情がいいです。9点です。気にいってるんだよ。

■ＫＣ第7巻表1

このころはまだよかったねって感じ。フロントウインドーの処理がちょっとヤケクソだけど、まあ、5点。



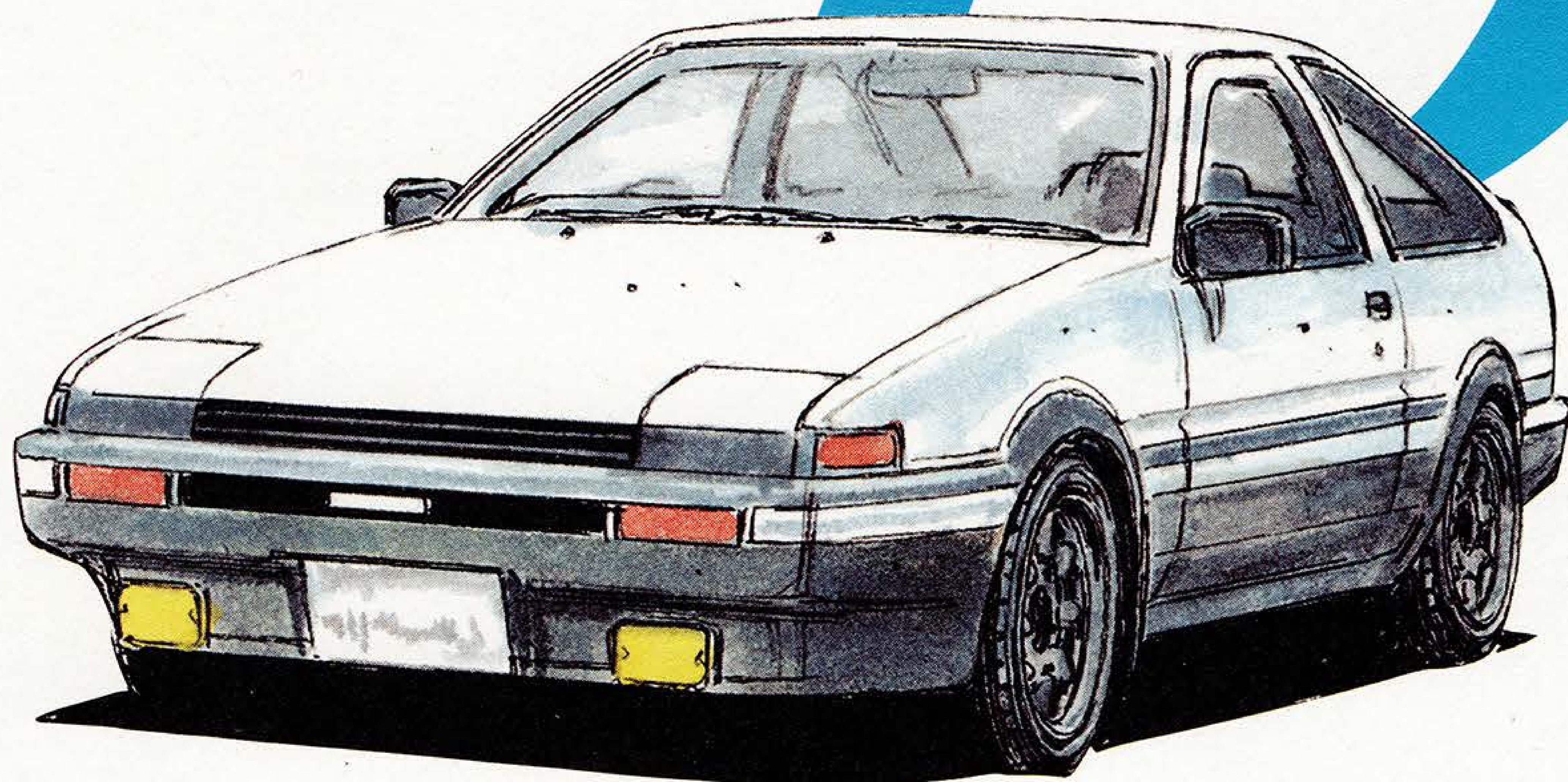


2000年カレンダー9・10月

これはがんばって描いてるよ。カレンダー用の描きおろしだし、でっかい用紙に時間かけて色ぬってるしね。ＦＤもかっちょいい。8点か9点くらい。

INITIAL D

SHUICHI SHIGENO



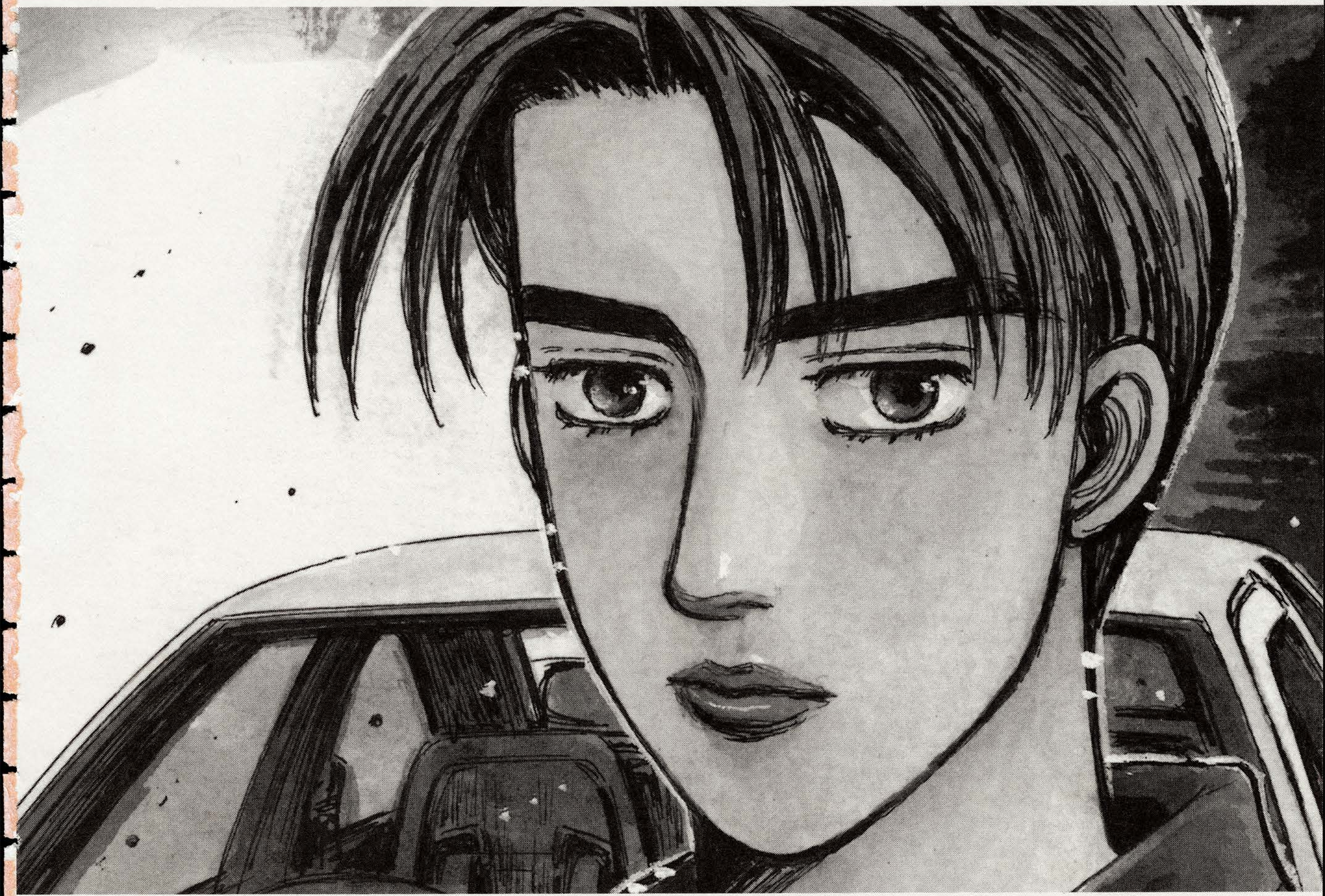
■ＫＣ第11巻表４

うわ、こんなの・・・。１点です。

INITIAL D

SHUICHI SHIGENO





■ヤングマガジン2001年第7号

この絵とこの印刷、かっこいいのはわかるんだけど、なんかお金の使い方まちがってるよ。買ってくれる人のニーズはそこにはないよ。

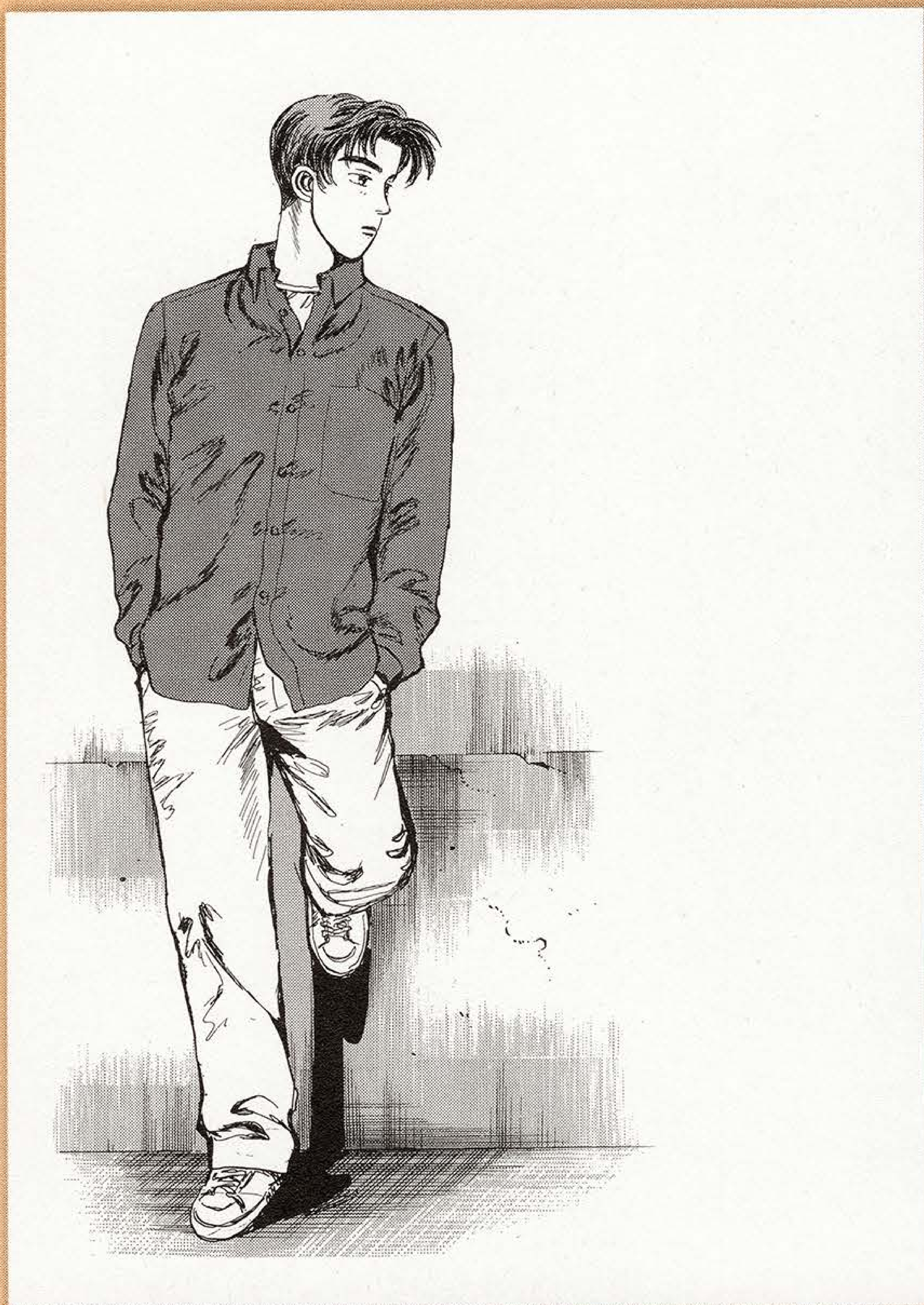
[頭文字Dタイトルページコレクション]

INITIAL D

TITLE-PAGE COLLECTION



ヤングマガジン1995年第33号



ヤングマガジン1995年第40号



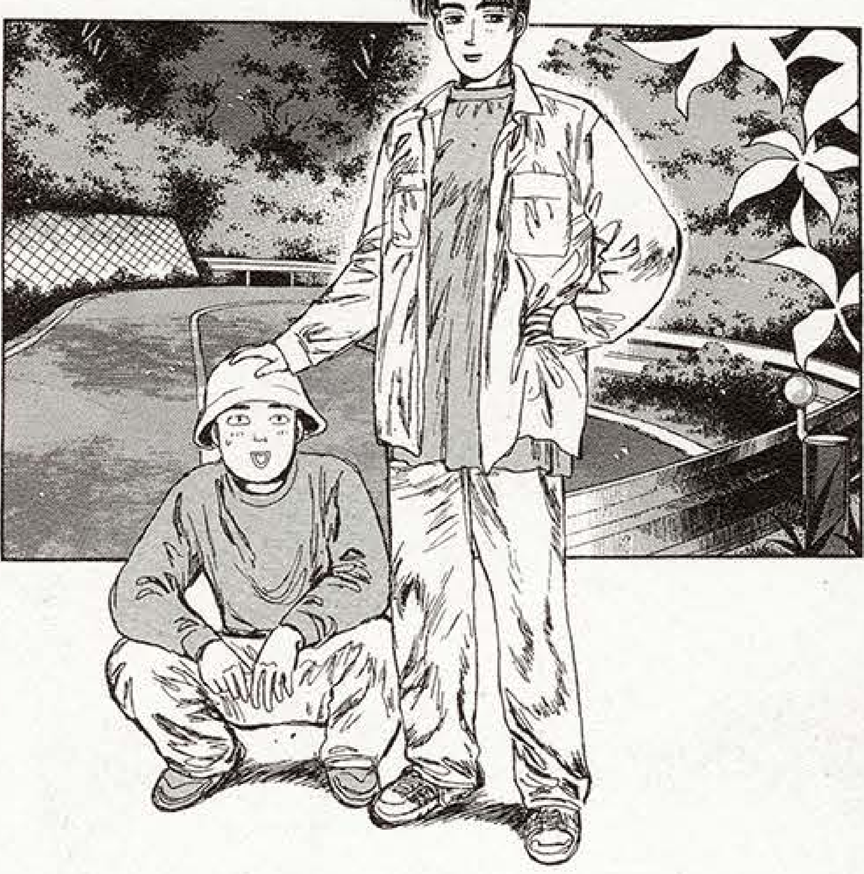
ヤングマガジン1995年35・36合併号



ヤングマガジン1995年第44号



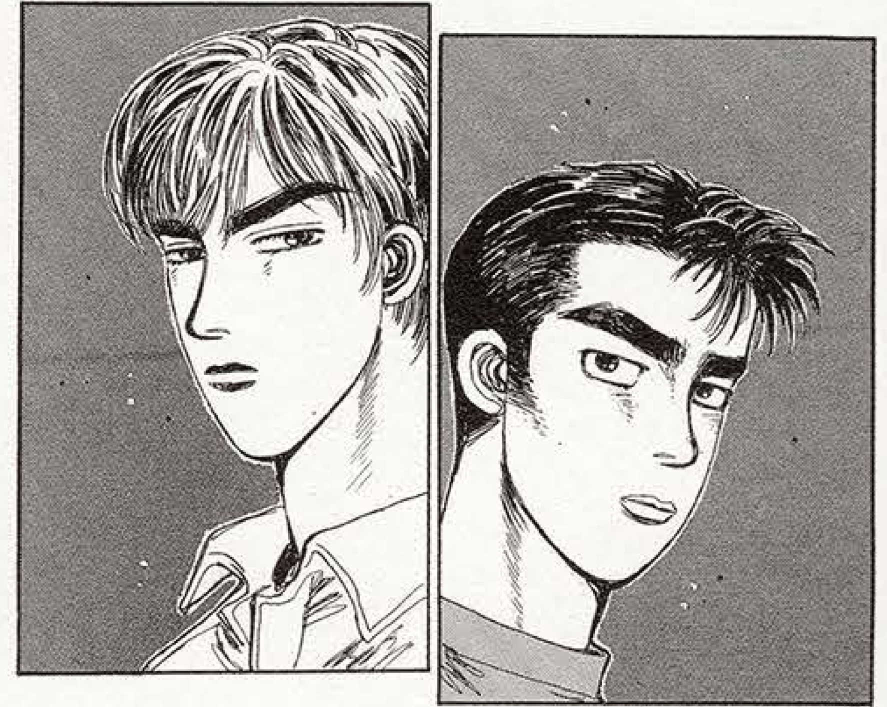
ヤングマガジン1995年第41号



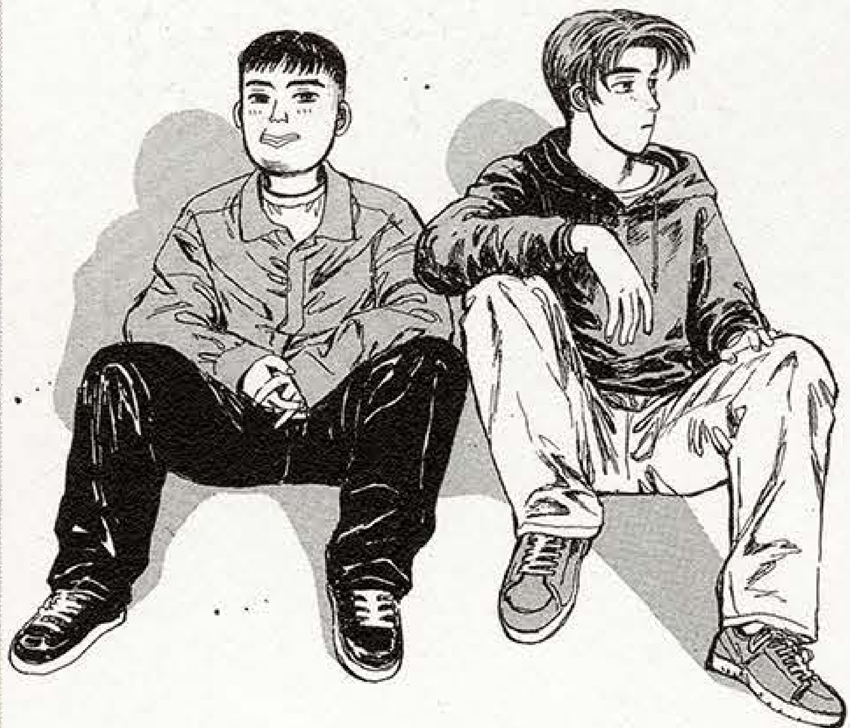
ヤングマガジン1995年第51号



ヤングマガジン1995年第50号



ヤングマガジン1995年第45号



ヤングマガジン1996年第7号

INITIAL D



ヤングマガジン1995年第52号



ヤングマガジン1996年第11号



ヤングマガジン1996年第9号



ヤングマガジン1996年第8号



ヤングマガジン1996年第17号



ヤングマガジン1996年第13号



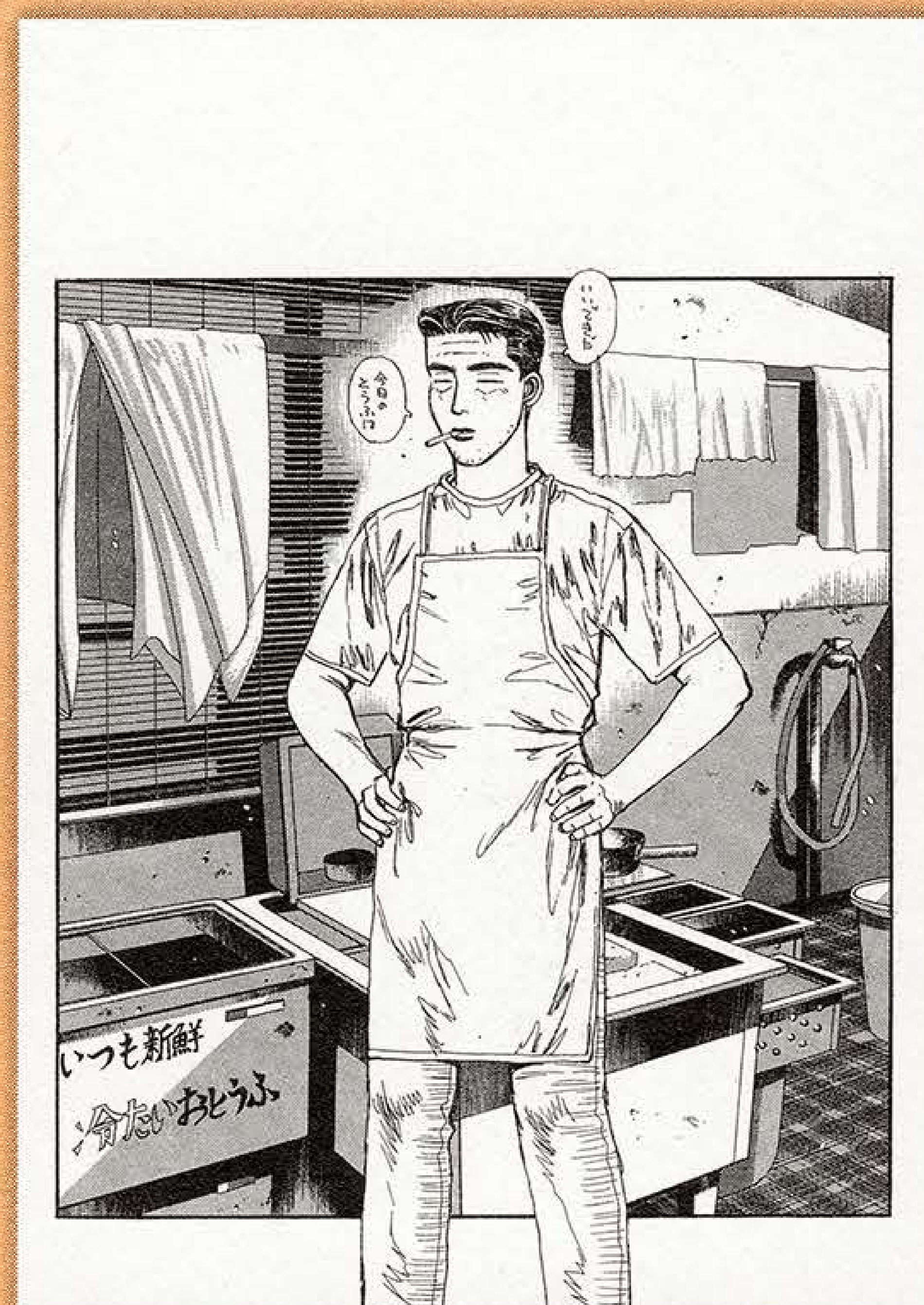
ヤングマガジン1996年第12号



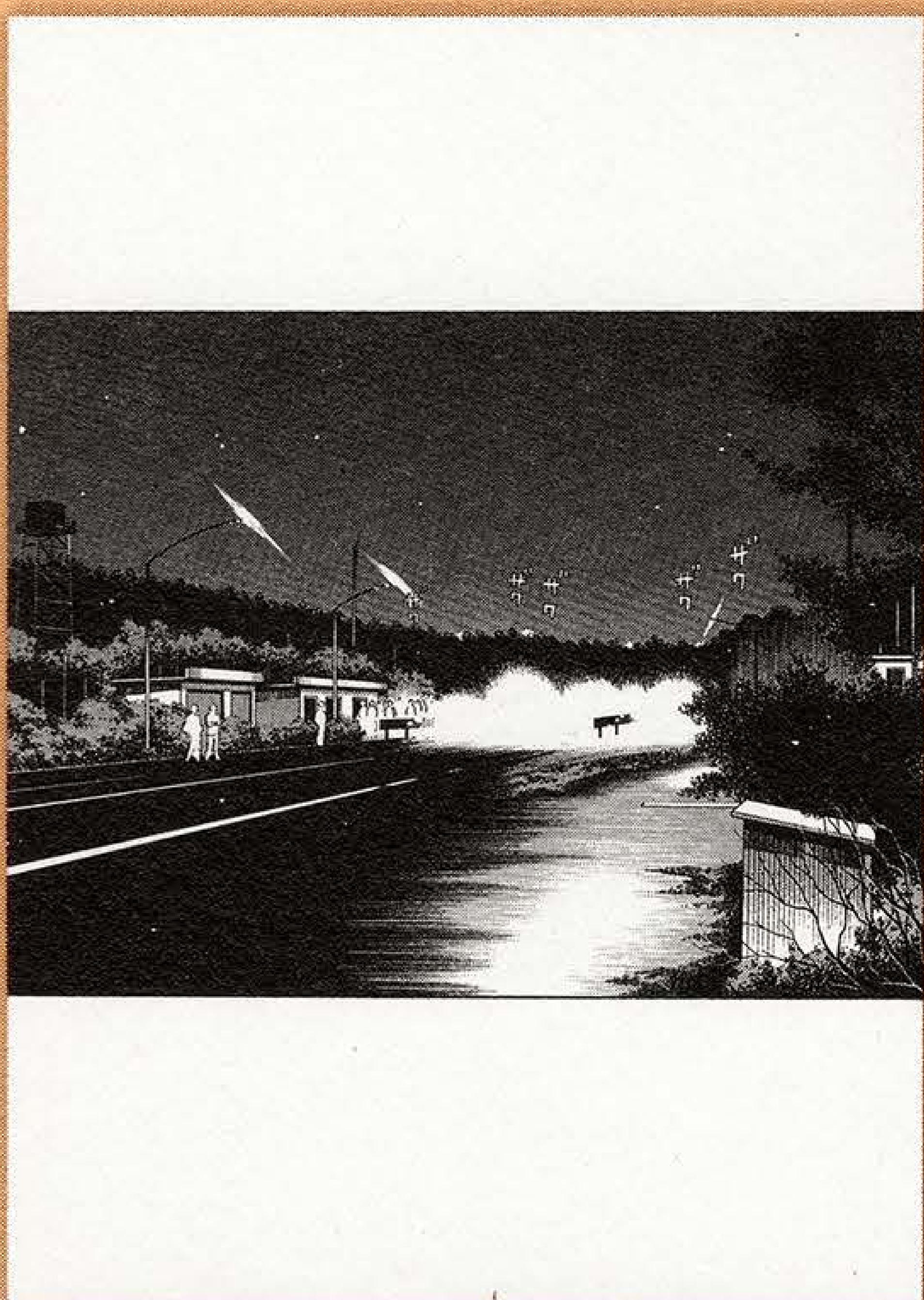
ヤングマガジン1996年第20号



ヤングマガジン1996年第19号



ヤングマガジン1996年第18号



ヤングマガジン1996年第25号



ヤングマガジン1996年第24号



ヤングマガジン1996年第21・22合併号



ヤングマガジン1996年第35号



ヤングマガジン1996年第34号



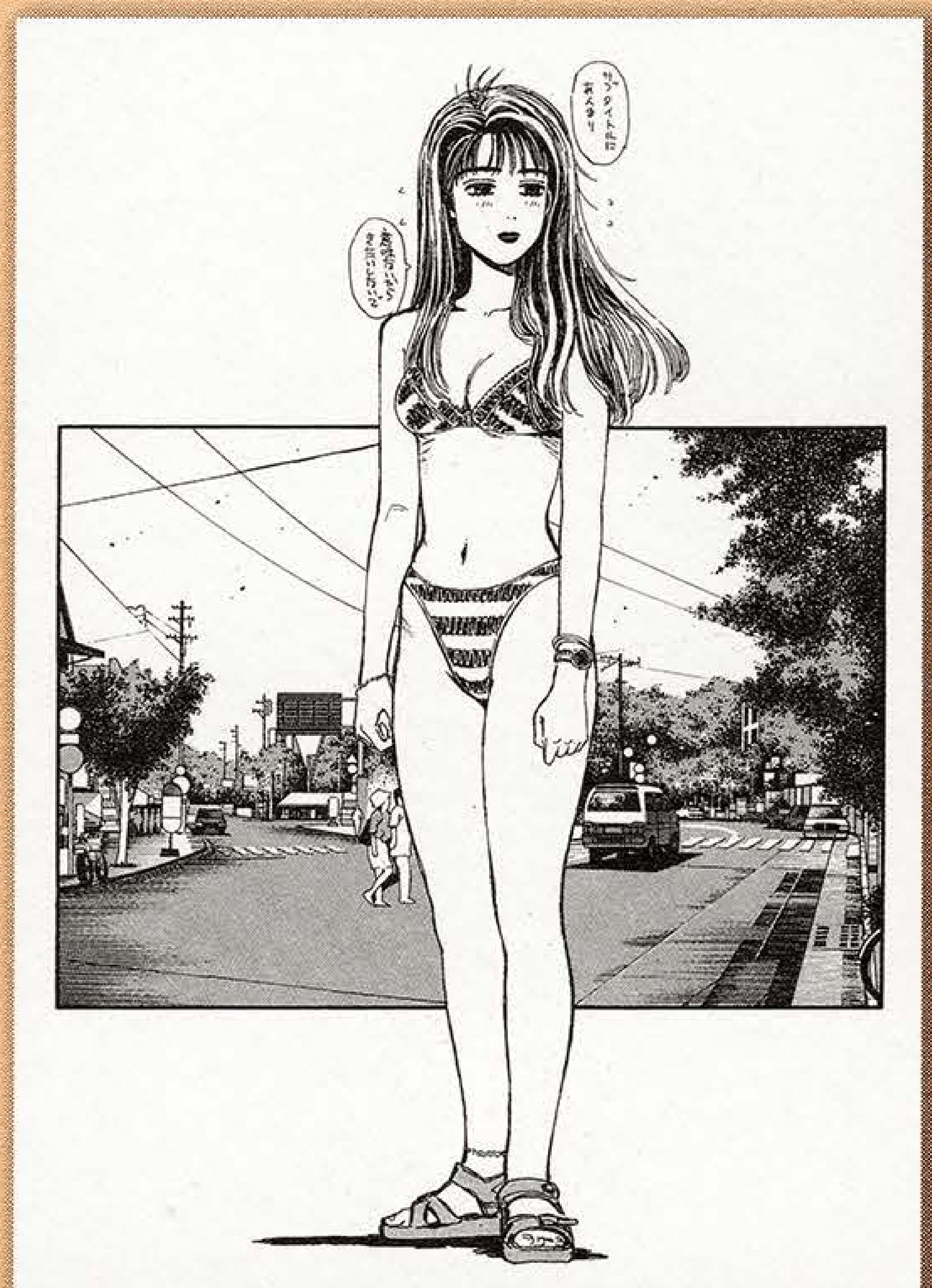
ヤングマガジン1996年第32号



ヤングマガジン1996年第39号



ヤングマガジン1996年第38号



ヤングマガジン1996年第36・37合併号



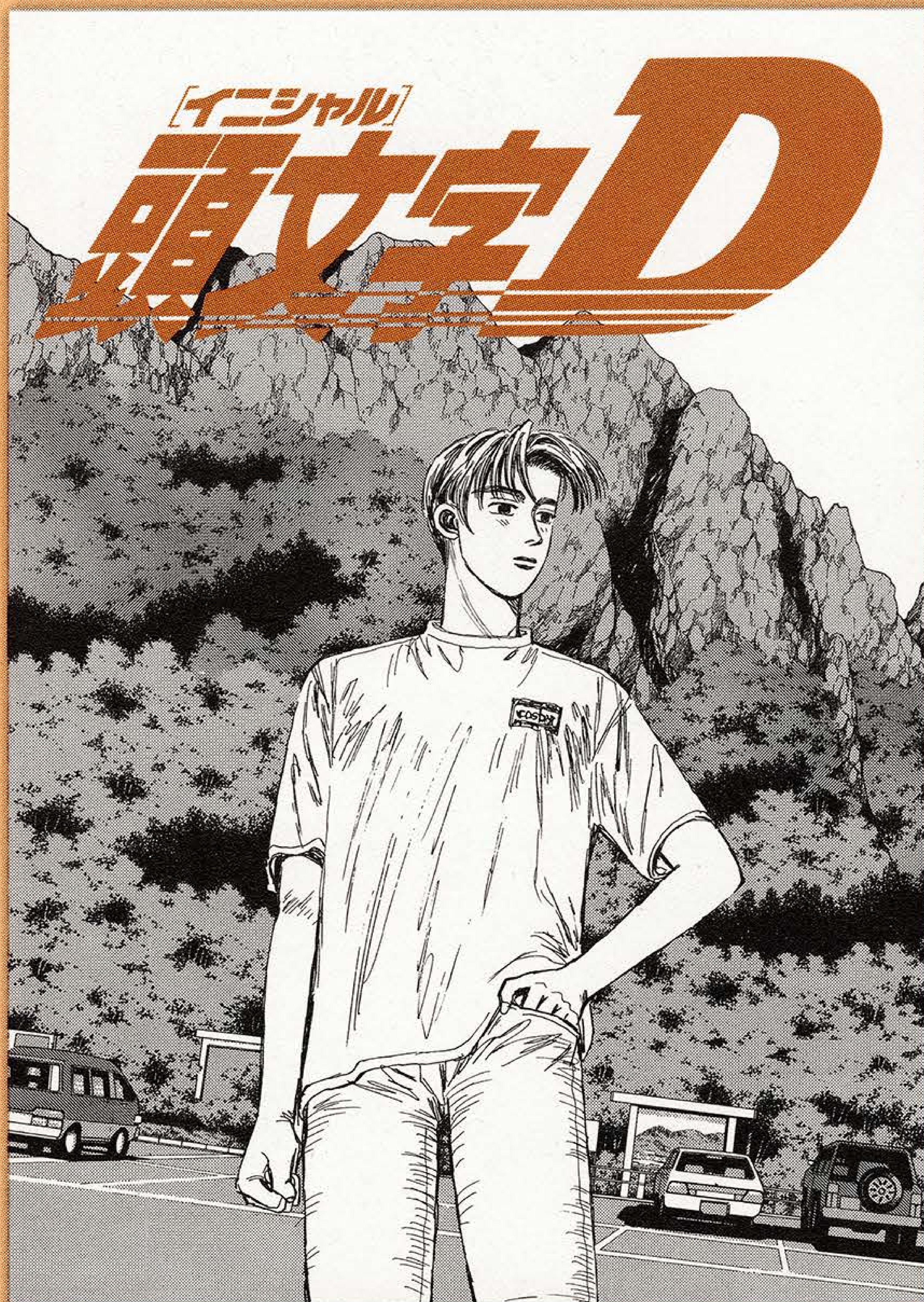
ヤングマガジン1996年第46号



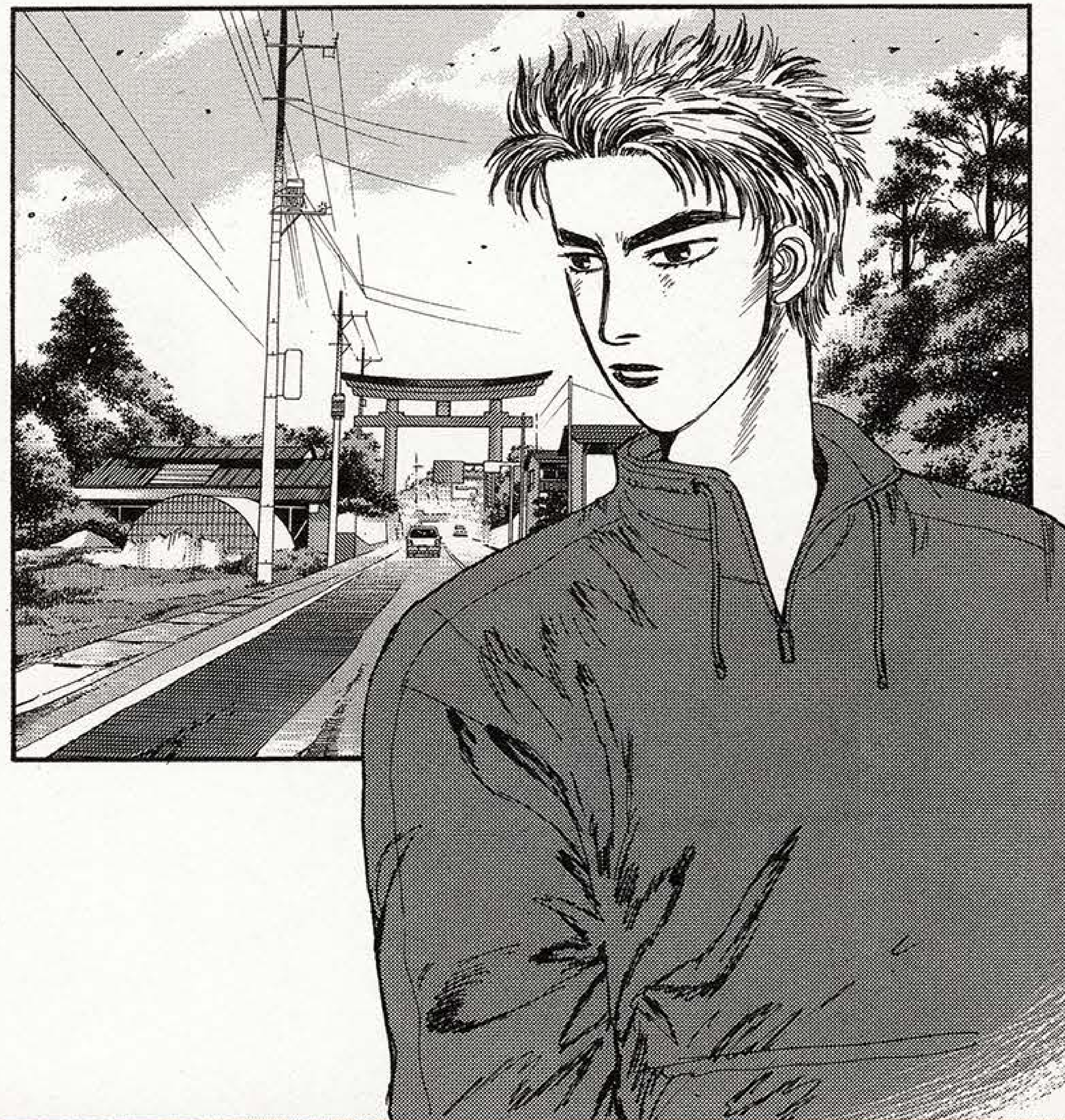
ヤングマガジン1996年第41号



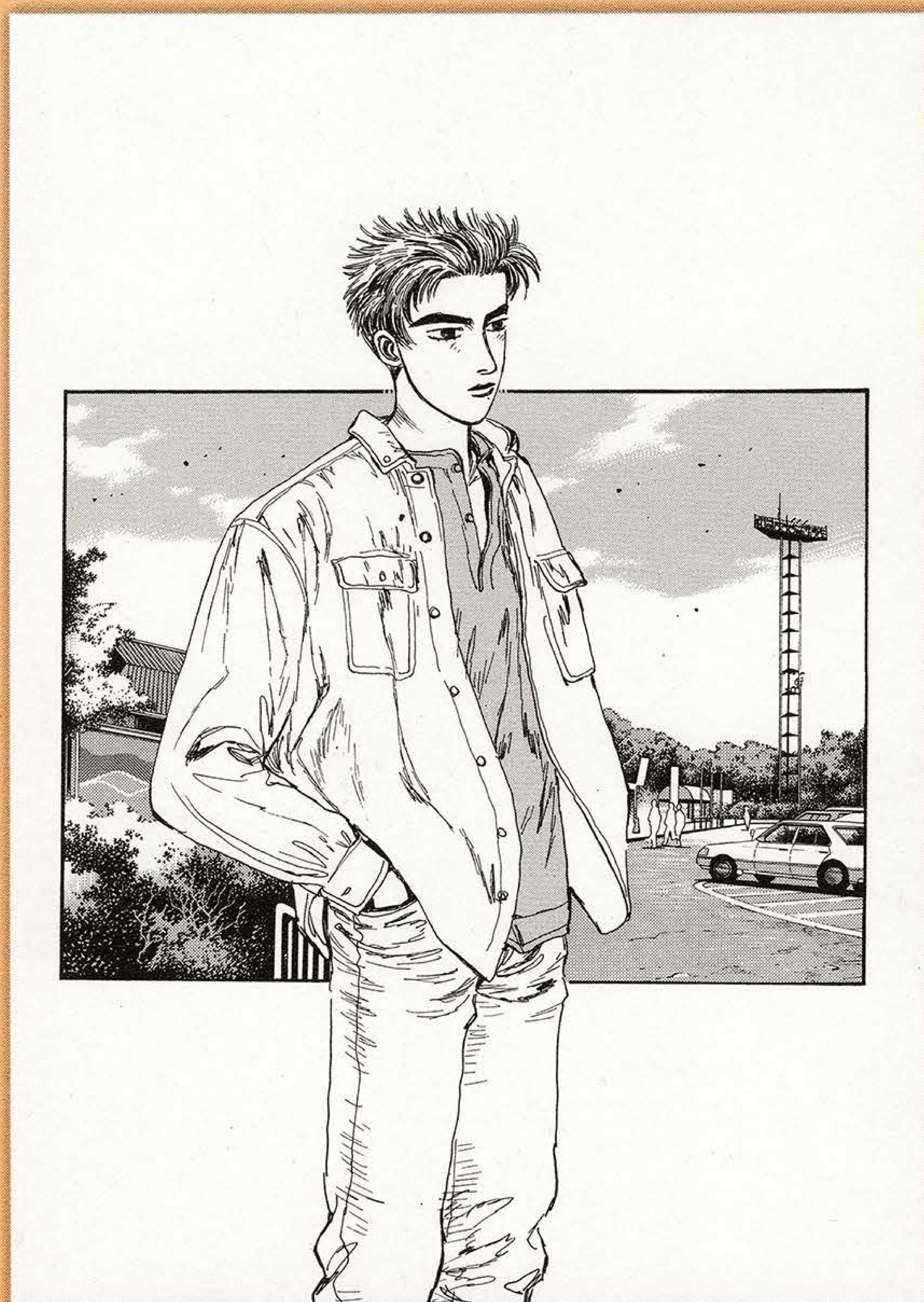
ヤングマガジン1996年第40号



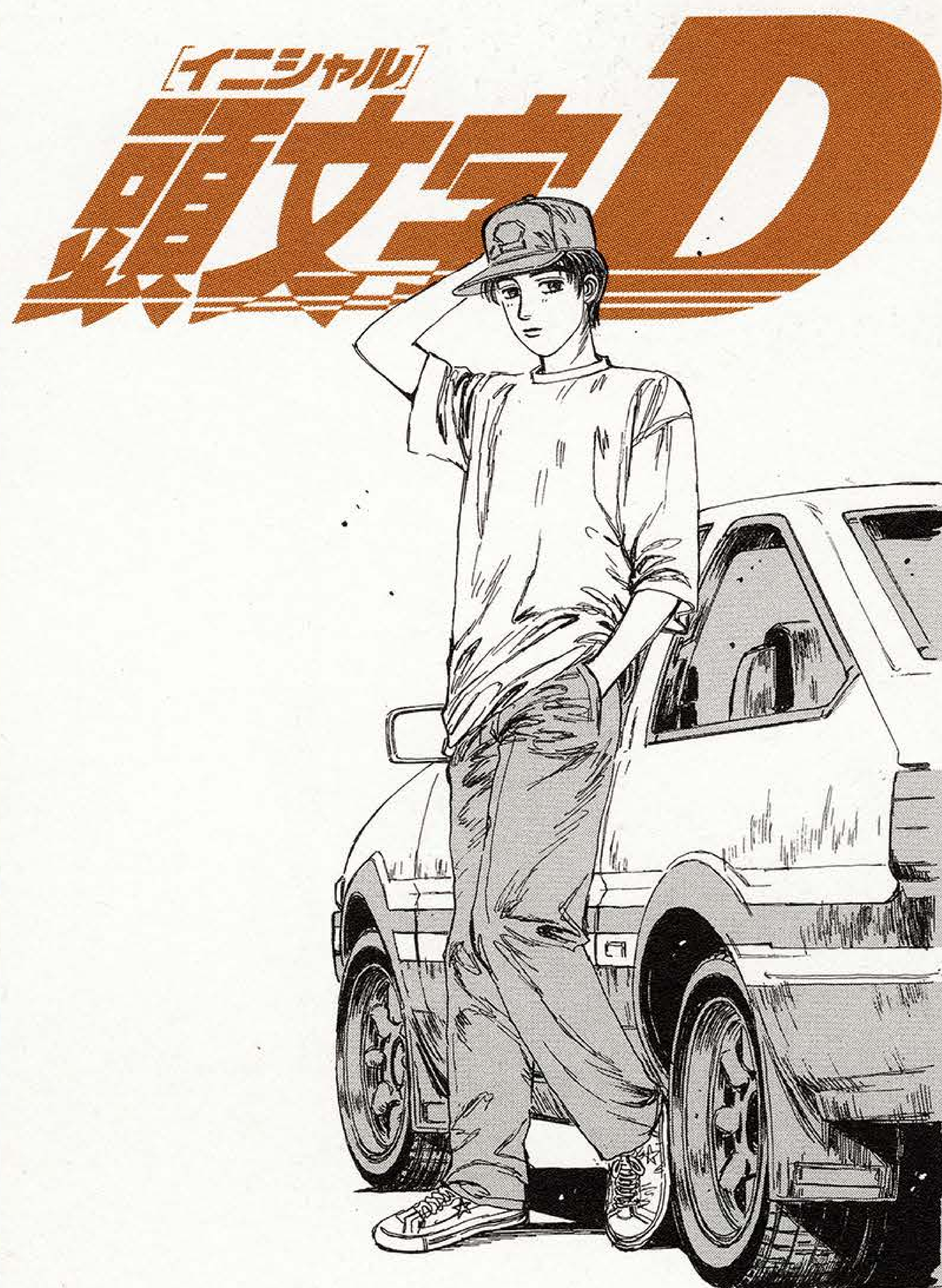
ヤングマガジン1997年第8号



ヤングマガジン1996年第50号



ヤングマガジン1996年第48号



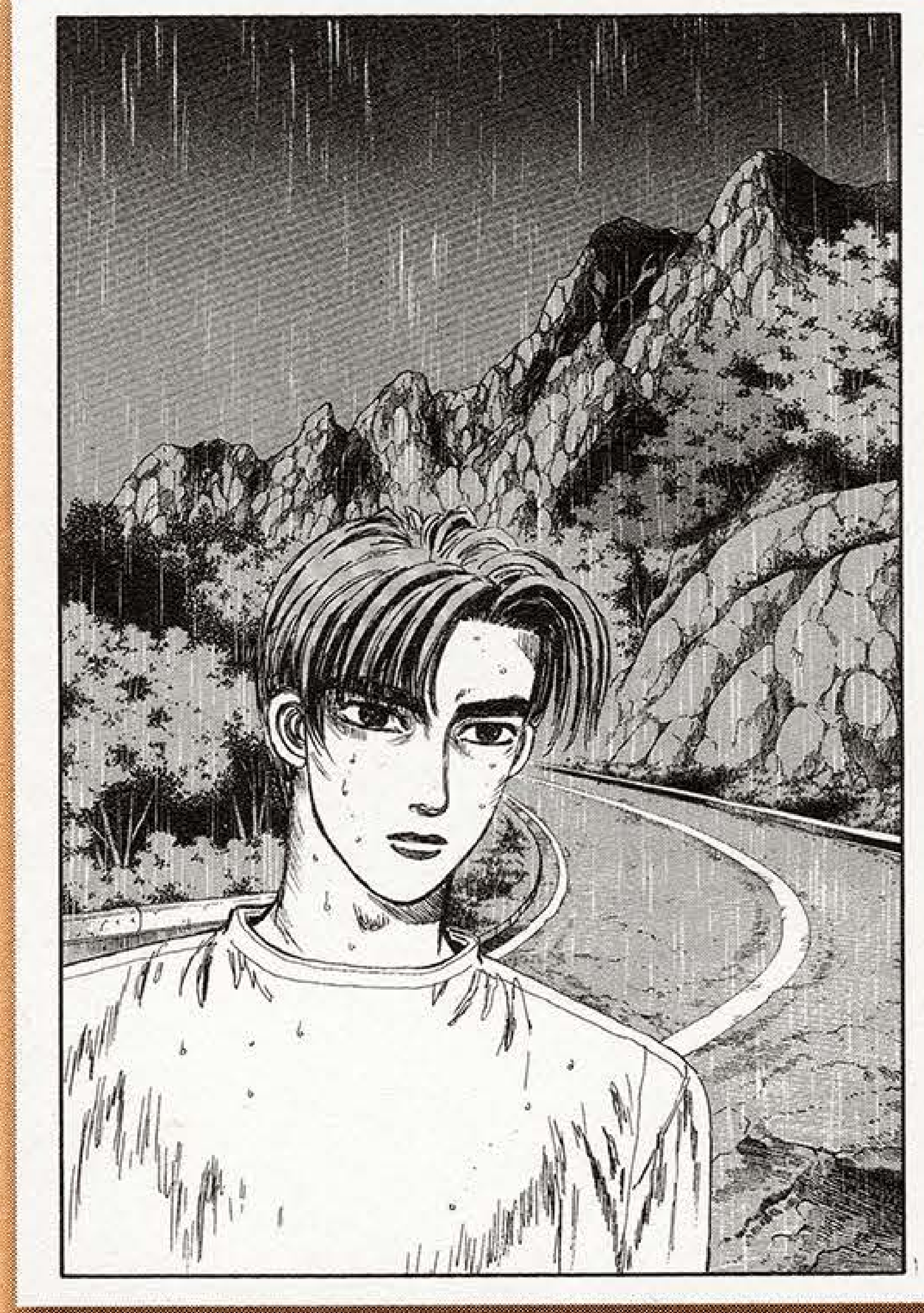
ヤングマガジン1996年第51号



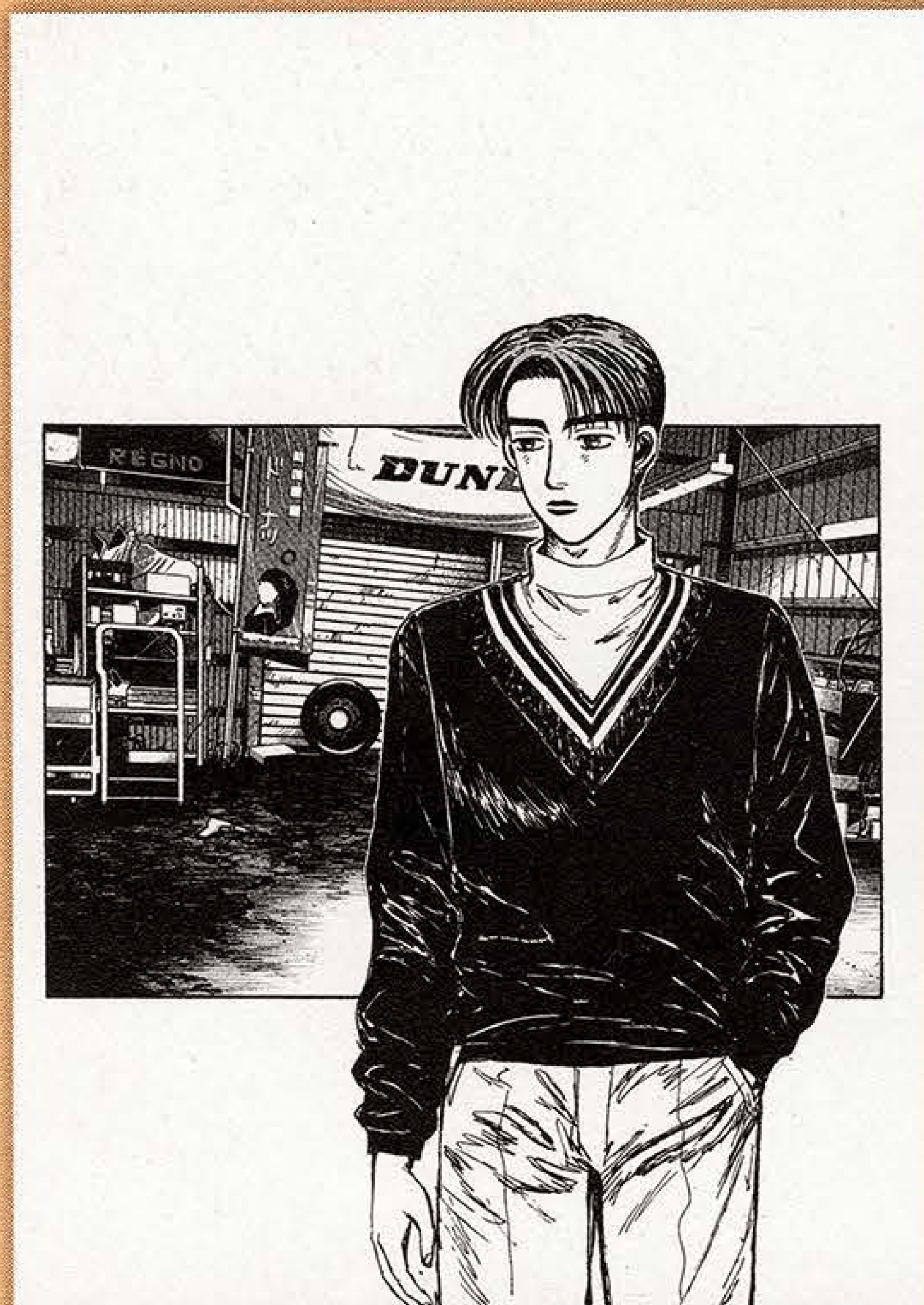
ヤングマガジン1997年第13号



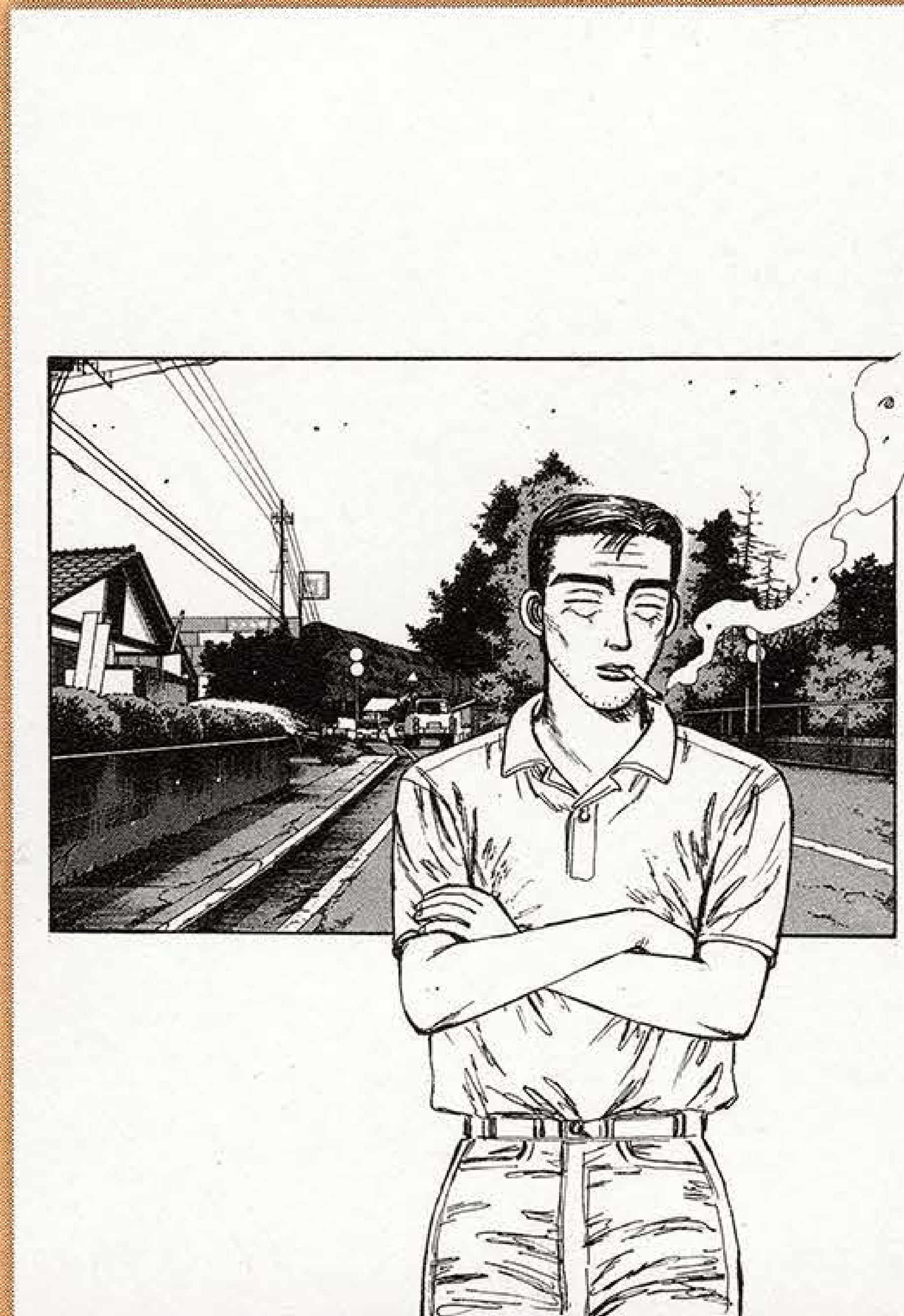
ヤングマガジン1997年第12号



ヤングマガジン1997年第9号



ヤングマガジン1997年第16号



ヤングマガジン1997年第15号



ヤングマガジン1997年第14号



ヤングマガジン1997年第20号



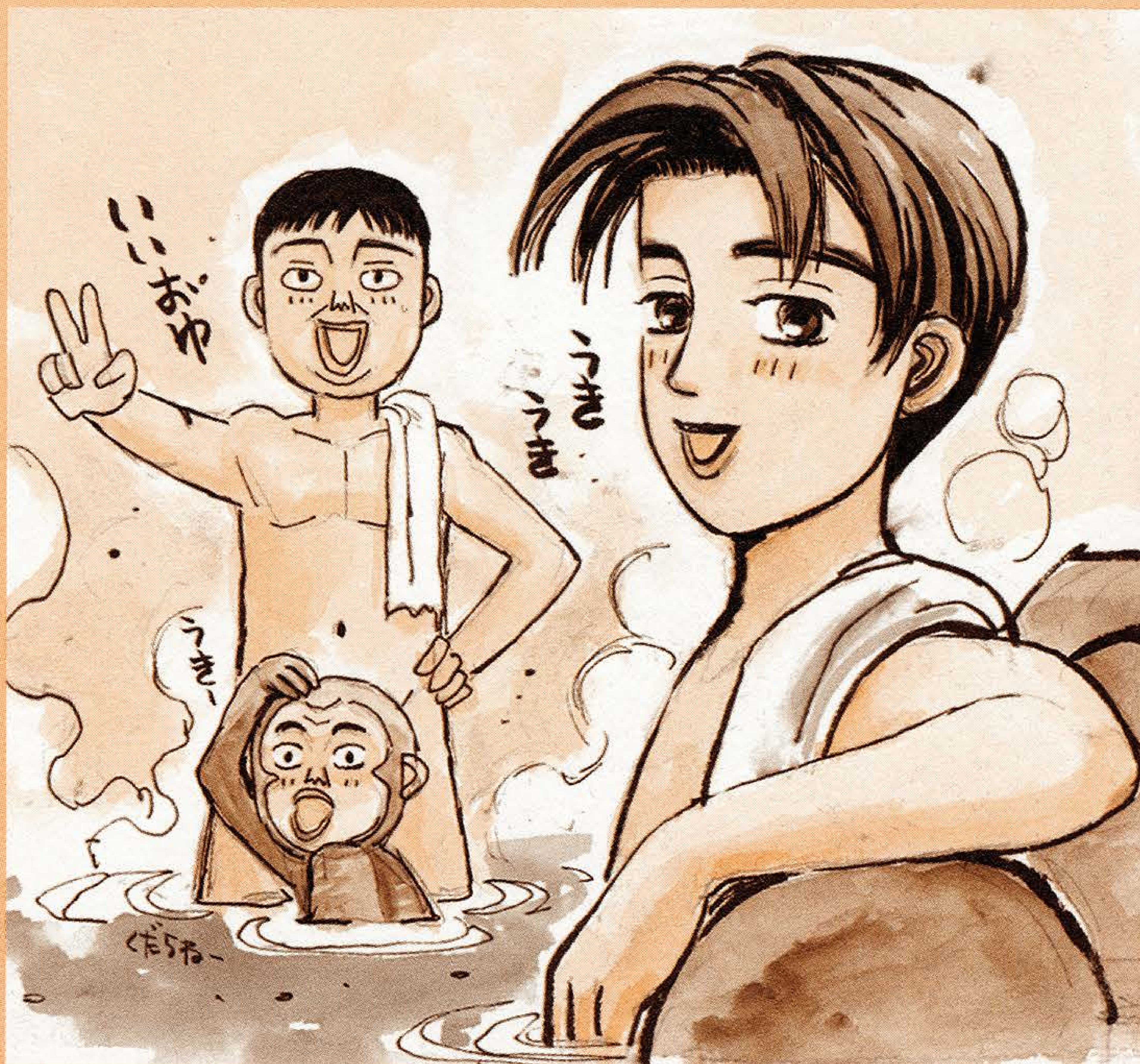
ヤングマガジン1997年第19号



ヤングマガジン1997年第17号

INITIAL D

SHUICHI SHIGENO



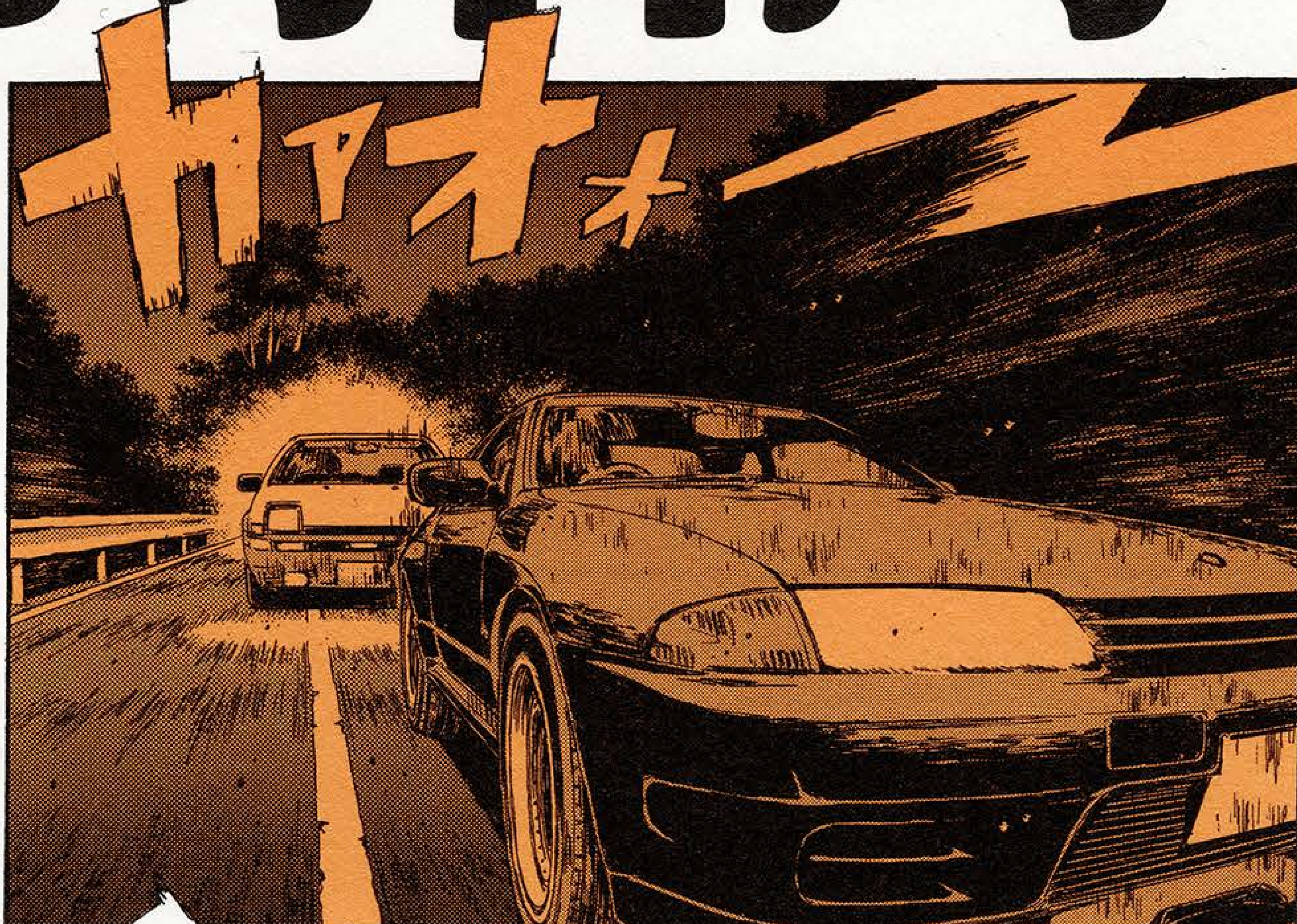
■ヤングマガジン1998年第3/4合併号
オリジナルグッズ

読者プレゼント用の温泉まんじゅうのパッケージ用にわざわざ2色で描き下ろしたイラスト。力抜けててておかしい。5点です。高すぎか？



藤原拓海
TAKUMI FUJIWARA

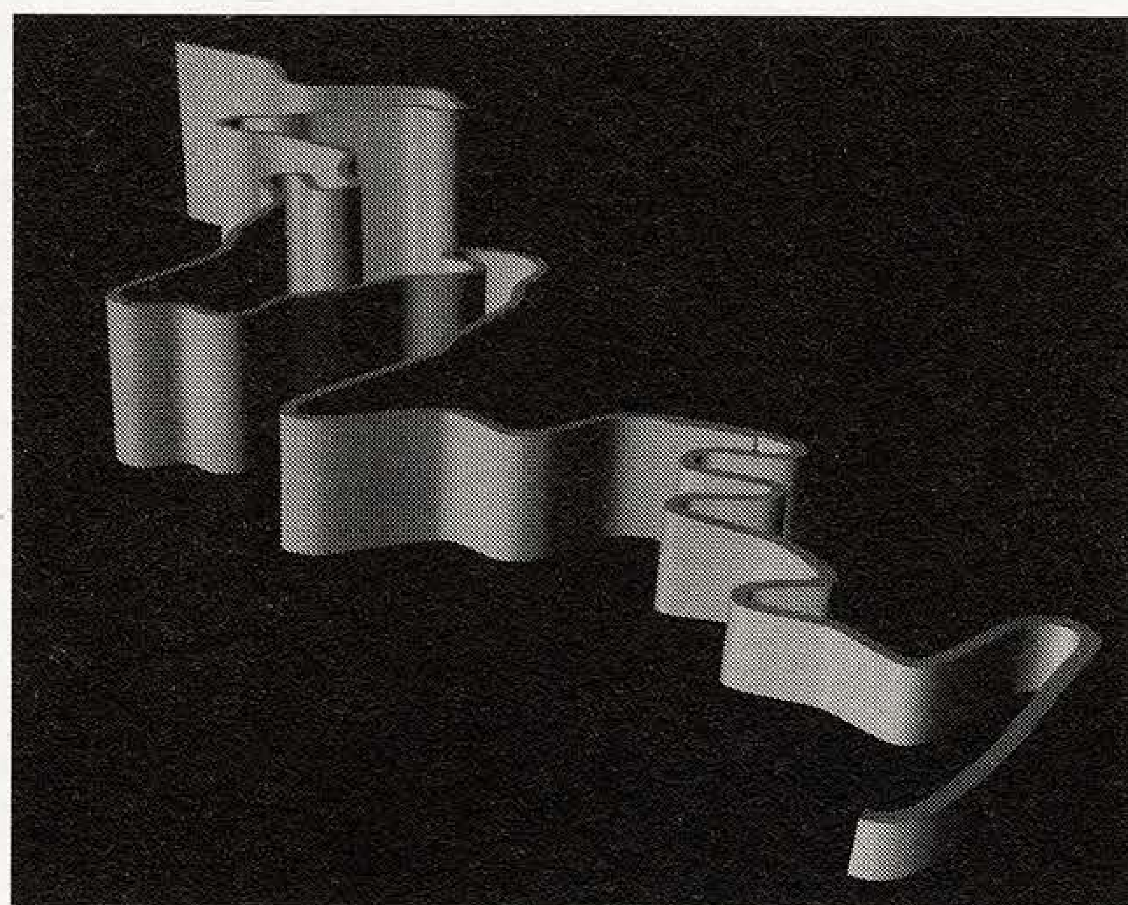
×



中里 毅
TAKESHI NAKAZATO

●KC第3巻に収録。ハイパワーマシンのGT-Rとハチロクの対決。秋名山にて行われた。

いやー、このころはまだ走行シーンの表現が不安定だよね。一番苦労したのはハチロクとGT-R以外に涼介のFCまで出て来るんで3種類のクルマを描きわけるのがつらかったね。でもバトルを描くのは楽しかったね。このころはまだ新鮮で、新しい表現にチャレンジする意欲みたいなものが今見ても伝わって来る気がする。いい時代の『イニシャルD』です。あとサブタイトルがいけてるね。「爆裂5連ヘアピン」とかね。かっこいいよ。



主人公・藤原拓海が中学2年のころより、5年間、毎日とうふの配達をしながら走りこんだ秋名の峠。父親・文太とともに親子二代のホーム・コース。


ド
ド
ド
ド
ド
RB26DETT データ
90 øステンマフラー
スポーツコンピューター
エアクリーナー
レーシングプラグ
トリプルプレートクラッチ
コンピューター書き換え
オイルクーラー
ウエストゲート
MAX出力　380PS
(ライトチューン)

それじゃあ
カウント
始めるぞー

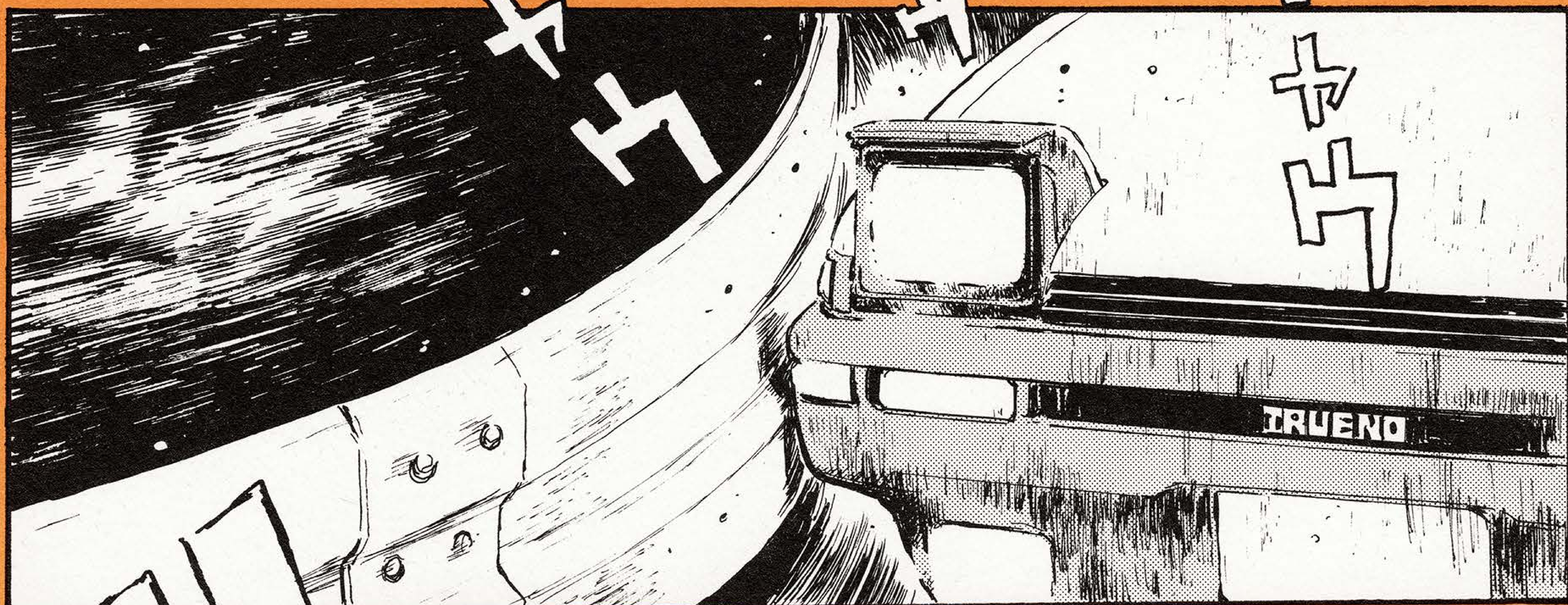
ドゥオ

4A-GEU改

データ

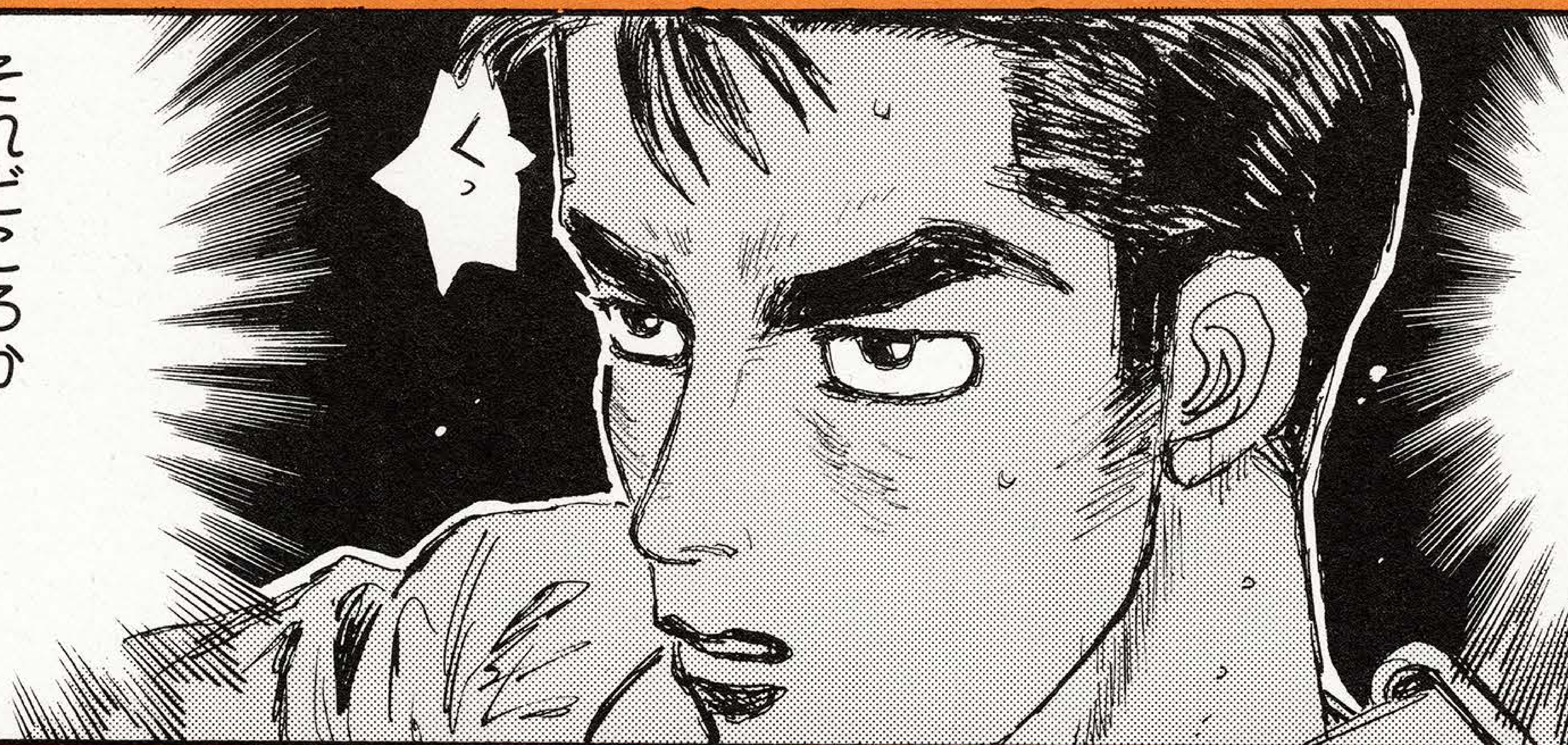
不明

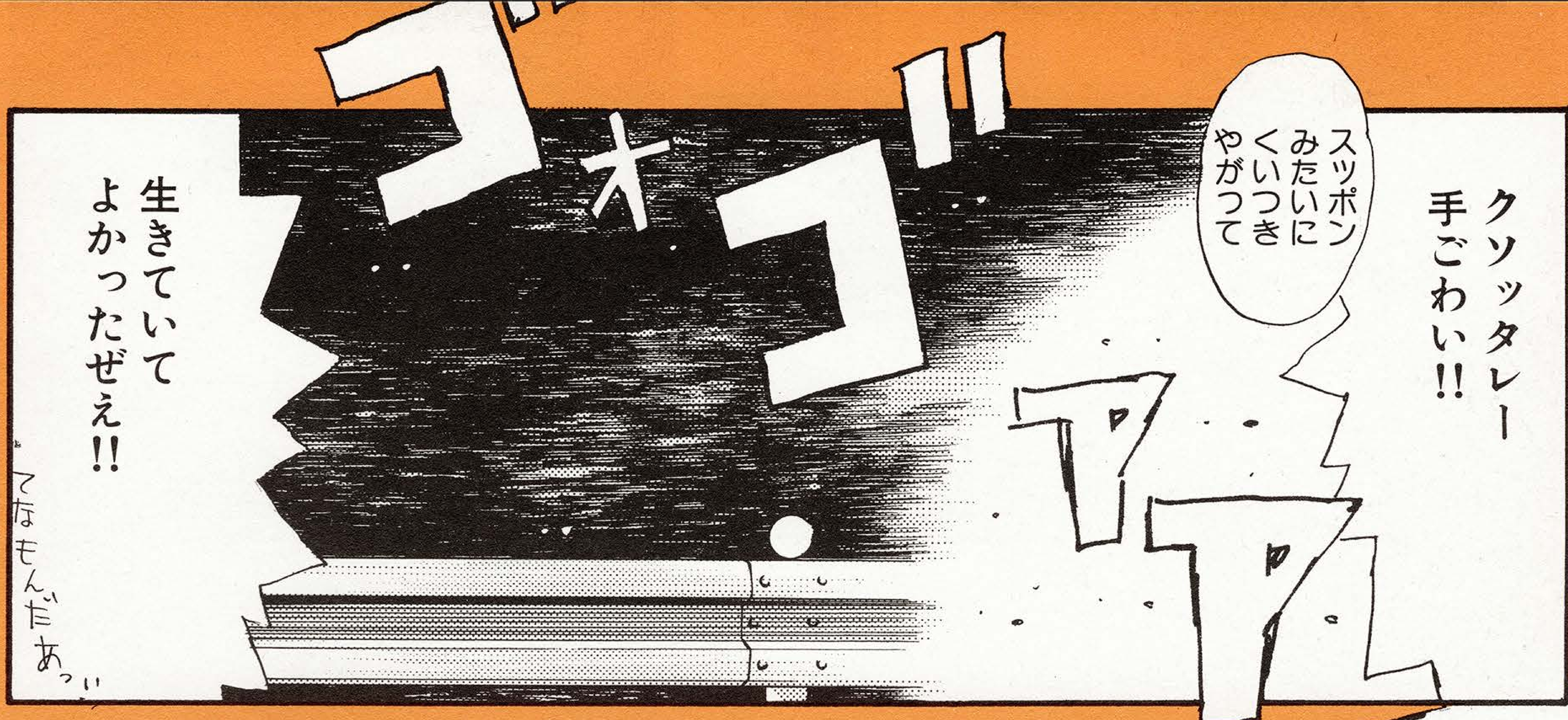
（だから書くなって）

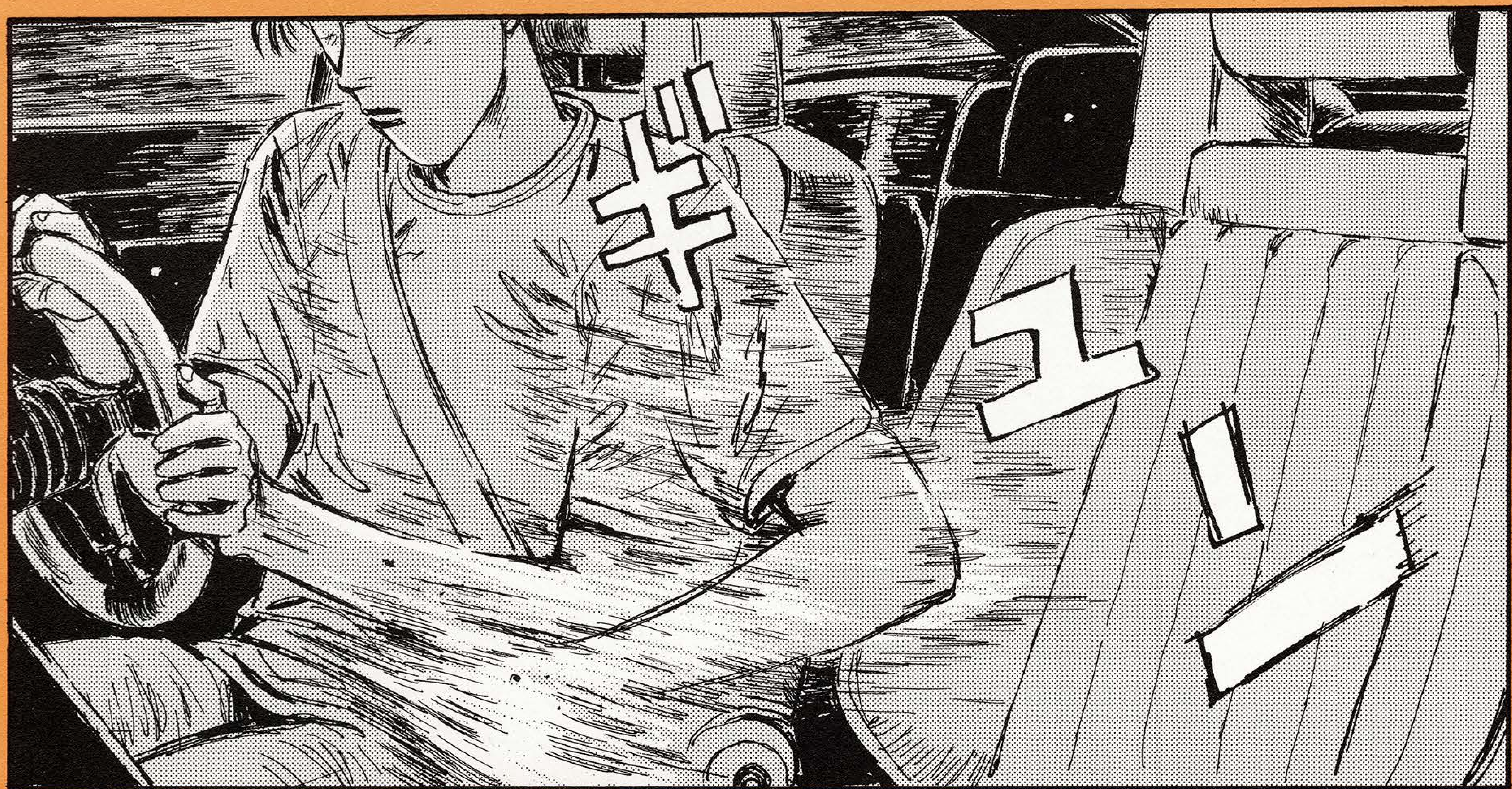



キャウ
ャウ
キャウ
TRUENO
ドアア

ギャオー




クソッタレー
手ごわい!!
スッポン
みたいに
くいつき
やがって
ゴォ
ゴアアア
生きていて
よかったぜえ!!
てなもんだあっ

ギャゴーーア

ギギュー


トアギャアア
アア

ドアア

くぃ
くぃ

ギャアアア

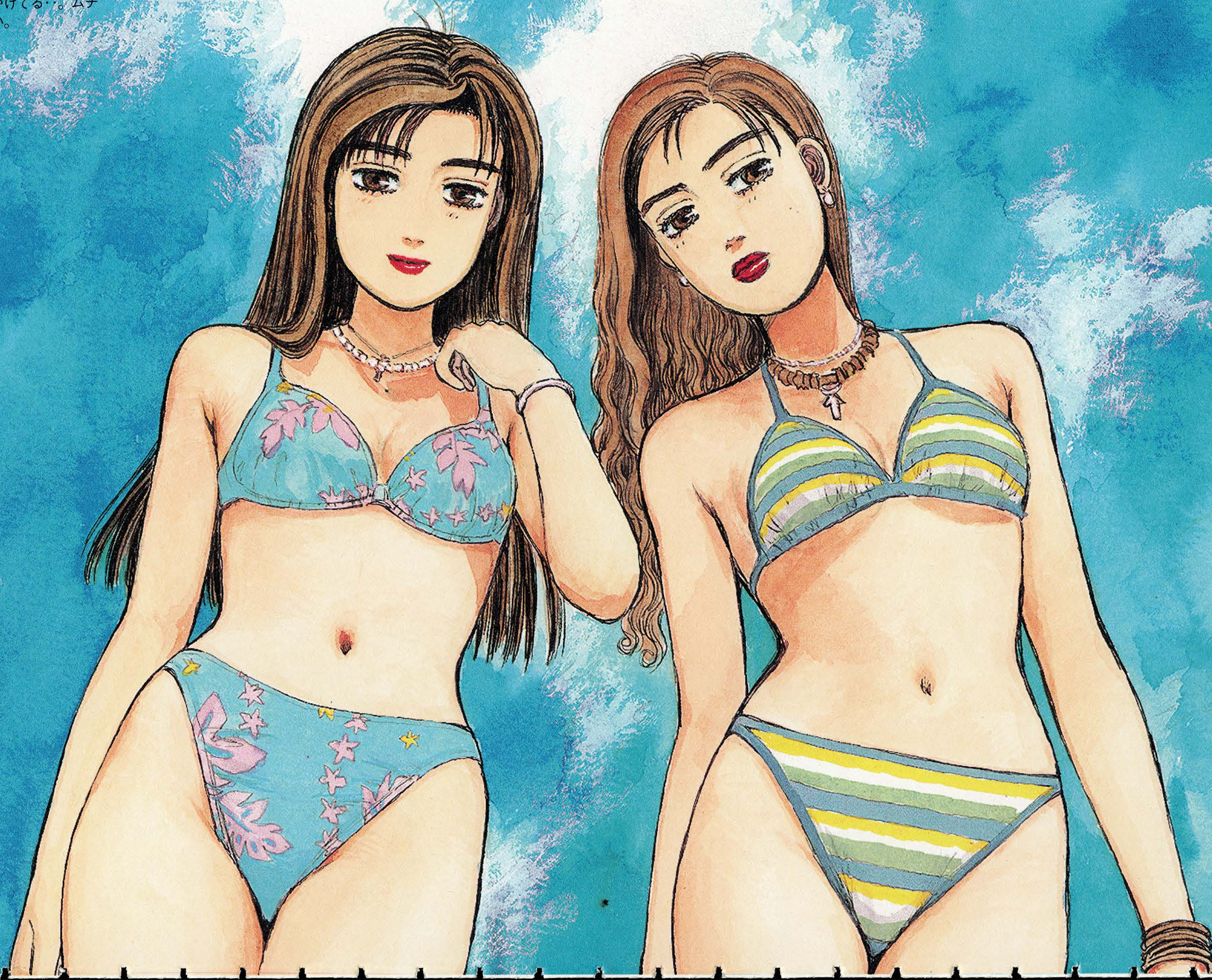

Mt.HARUNA A.M.6:20


Mt. HARUNA A.M.6:30

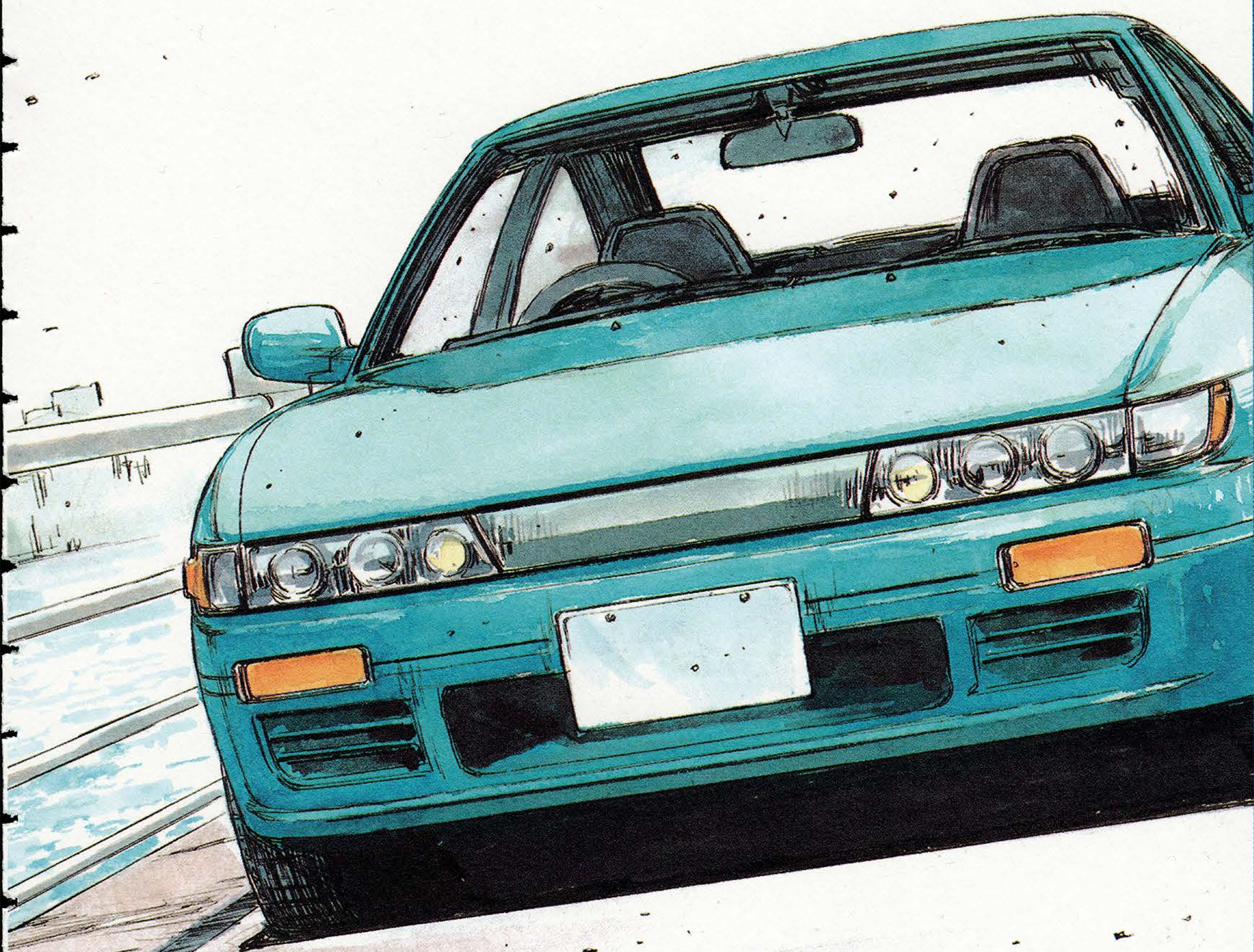

危あぶない険

■2000年カレンダー7・8月

これ気にいってます。カレンダーでしかも一番はじめに描いたので時間かけてる・・。ムチムチしてていやらしくていい。


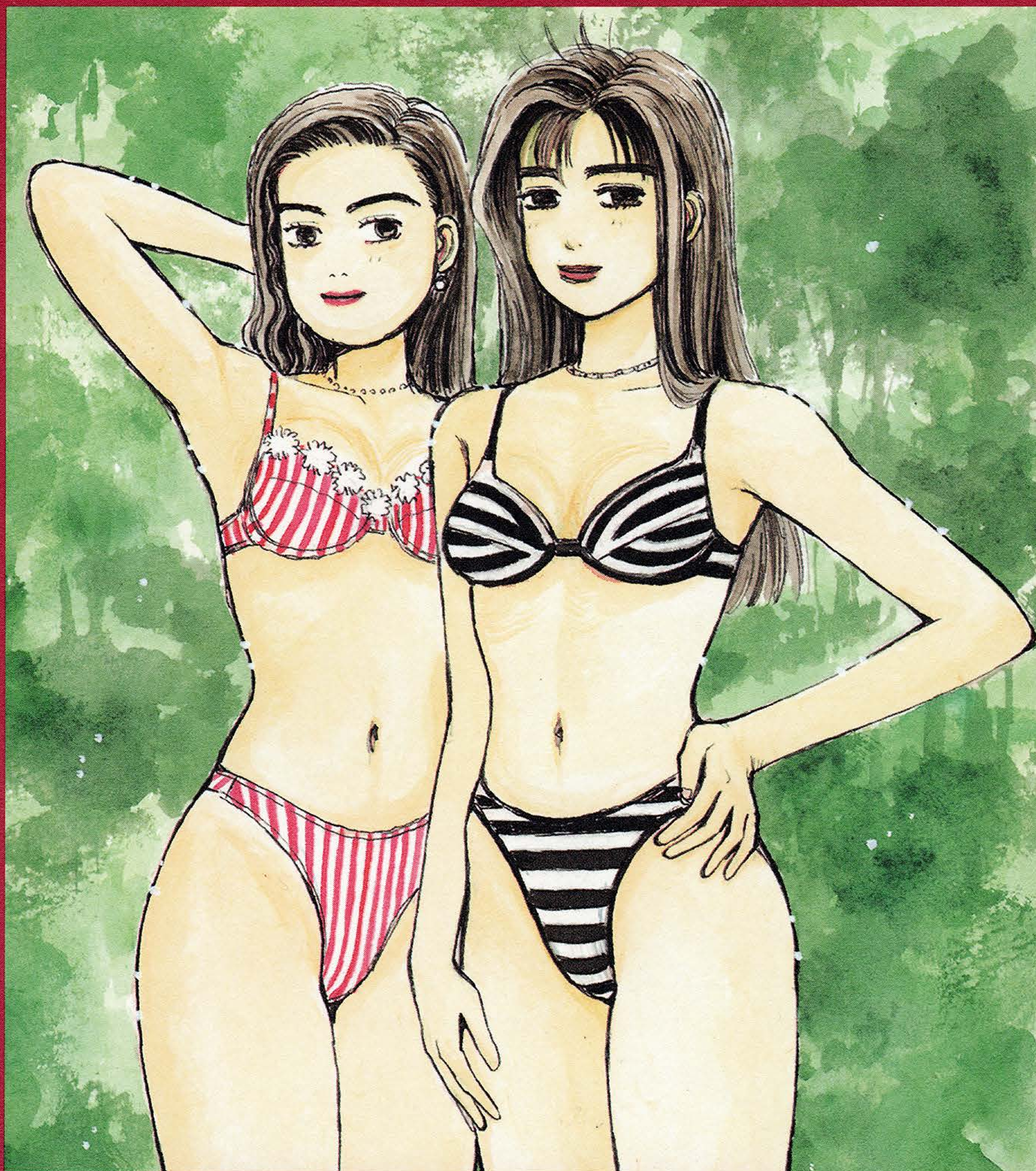




■ヤングマガジン1999年第7号

真子と沙雪は番外編のトビラ。なんかさわやかで、バックもめずらしくあるし･･、いいと思う。9点です。よく描いたなー。





■ＫＣ第６巻表４

イージーに描いてる。軽井沢編、良かったなー。４点。

■ＫＣ第８巻表１


かなり困ってる。要は人物の顔を描きたいわけですよ、オレは。でもハチロクと拓海でまともにレイアウトすると、人物の顔なんてすごくちっこくなってしまって、描いててつまんなくてしようがないんだよね。少しでも拓海の顔を大きくしようとしてムリするとこうなるわけですよ。ハンパです。３点。

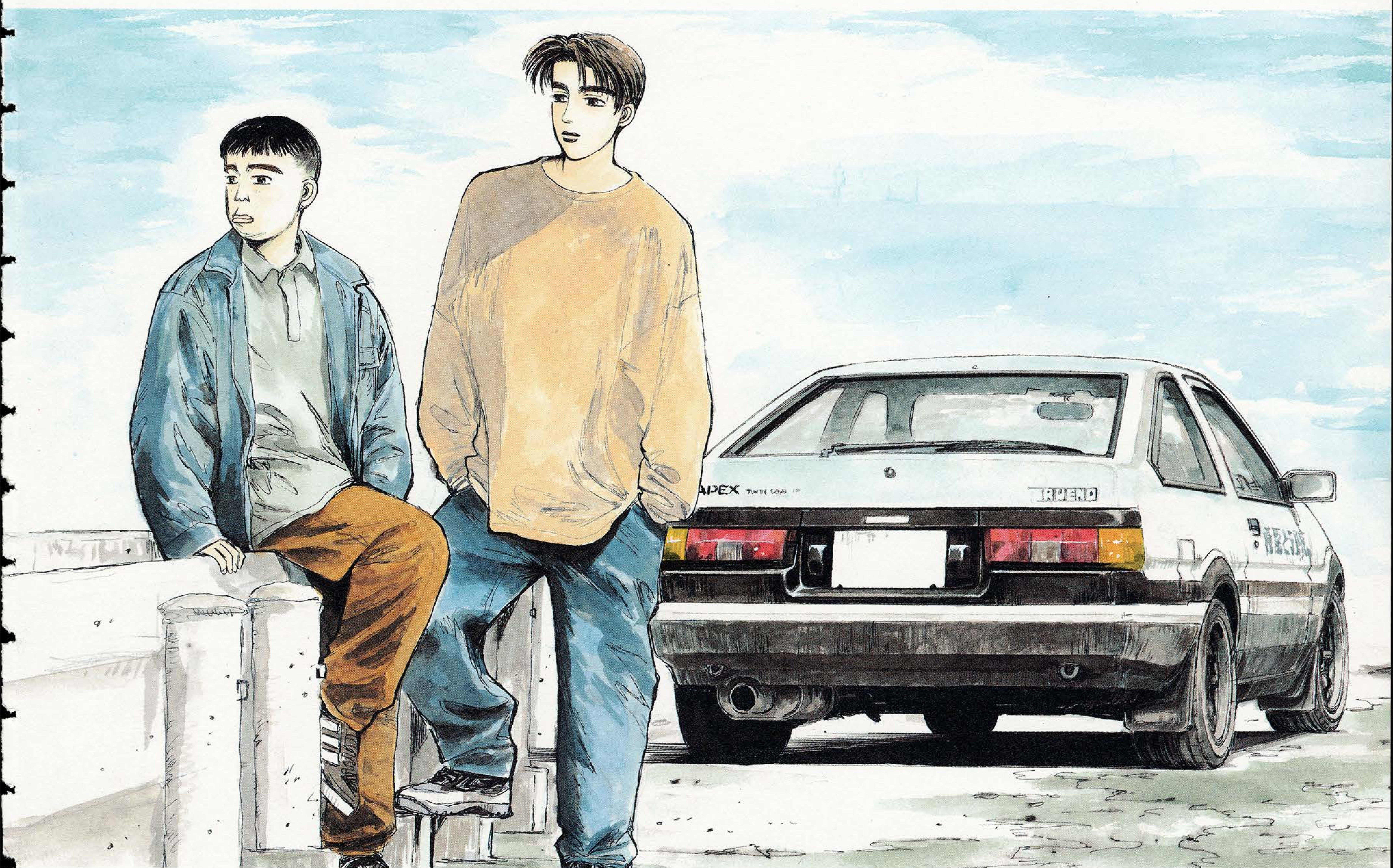




■ヤングマガジン2000年第7号

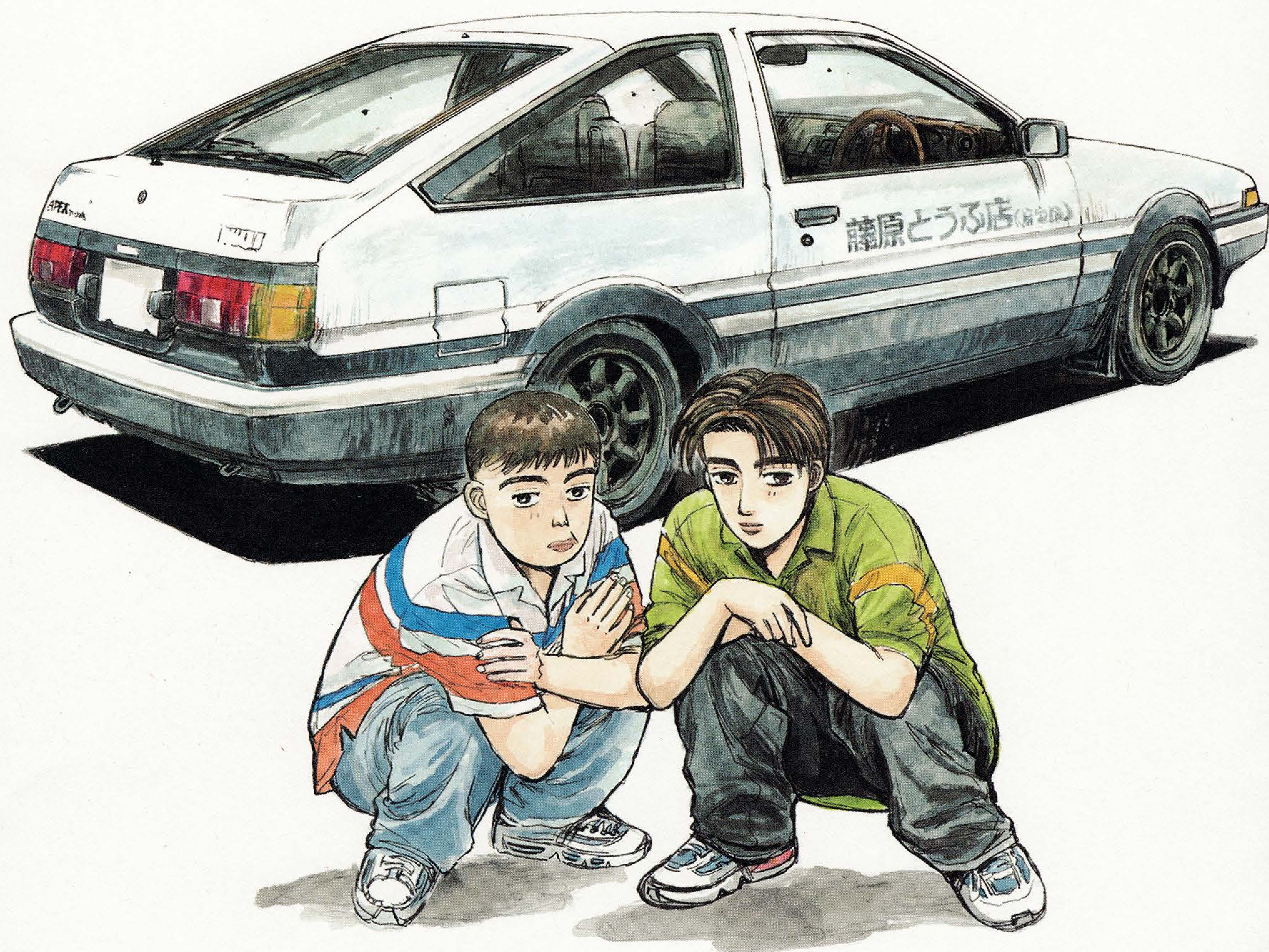
これはずいぶん新しい。番外編の第3回目のトビラです。時間なくてやる気も出なくて、えんぴつで絵描いてペンいれないでいきなり色ぬったらこうなった。手抜きのわりにはうまくいった。しめしめという感じです。沙雪の表情はいいけど真子はちょっと失敗。7点ぐらいですかね。カンケーないけど、毎年年末にこの番外編やるので、もう3年続けて講談社のパーティー行けません。





■ヤングマガジン1996年第31号、ＫＣ第4巻表4

恥ずかしいです。１点。しょぼい絵だねー。



■ＫＣ第６巻・最速のランデブーフェア・
テレホンカード

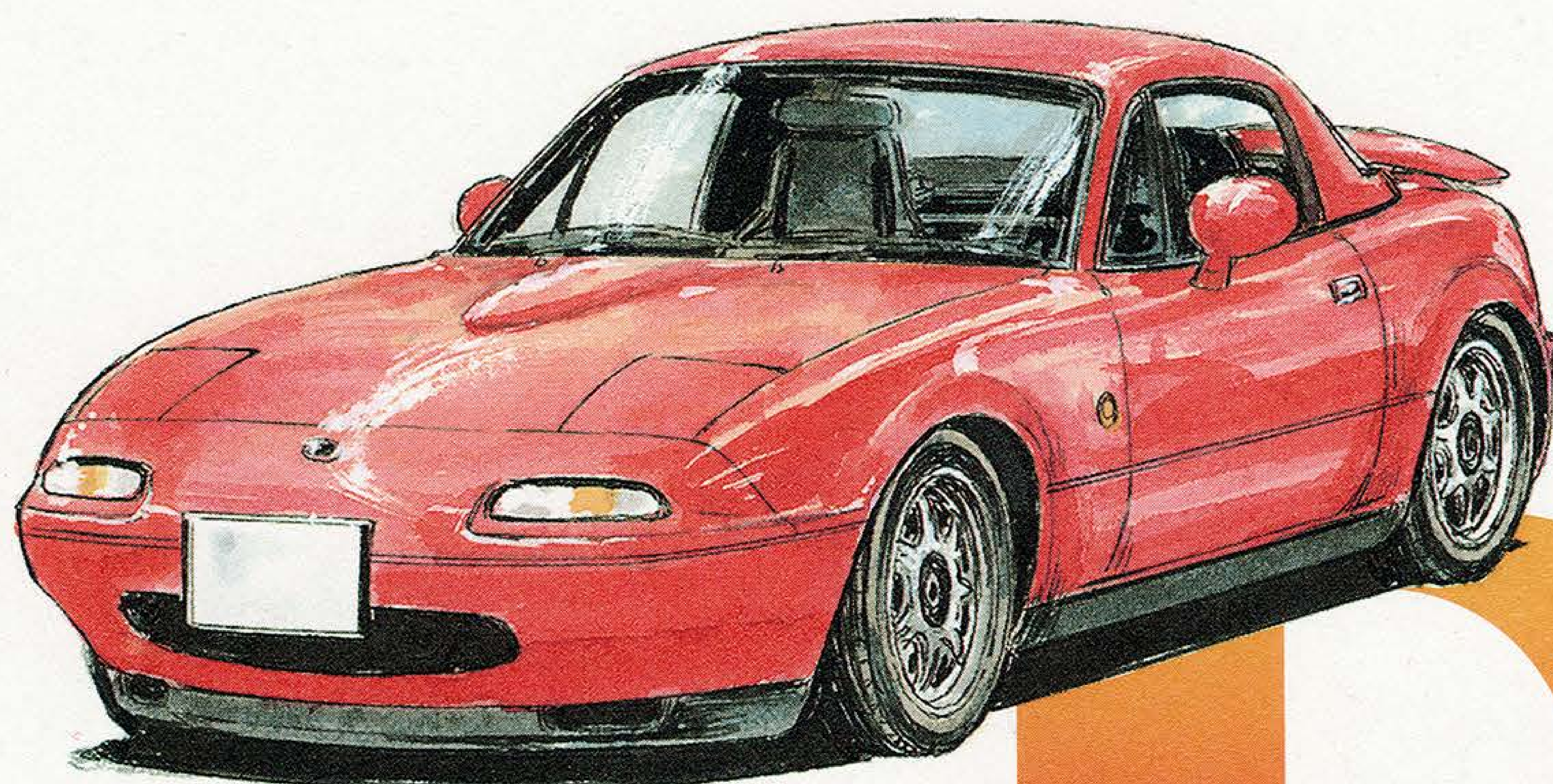
これ知らない人、多いと思うけど、テレホンカード用の描きおろしです。あっさり描いてるはずだけど、いい感じ。７点。ウンコ座りがかわいい。


Mt.MYOUGI A.M.7:45



■ＫＣ第17巻表４

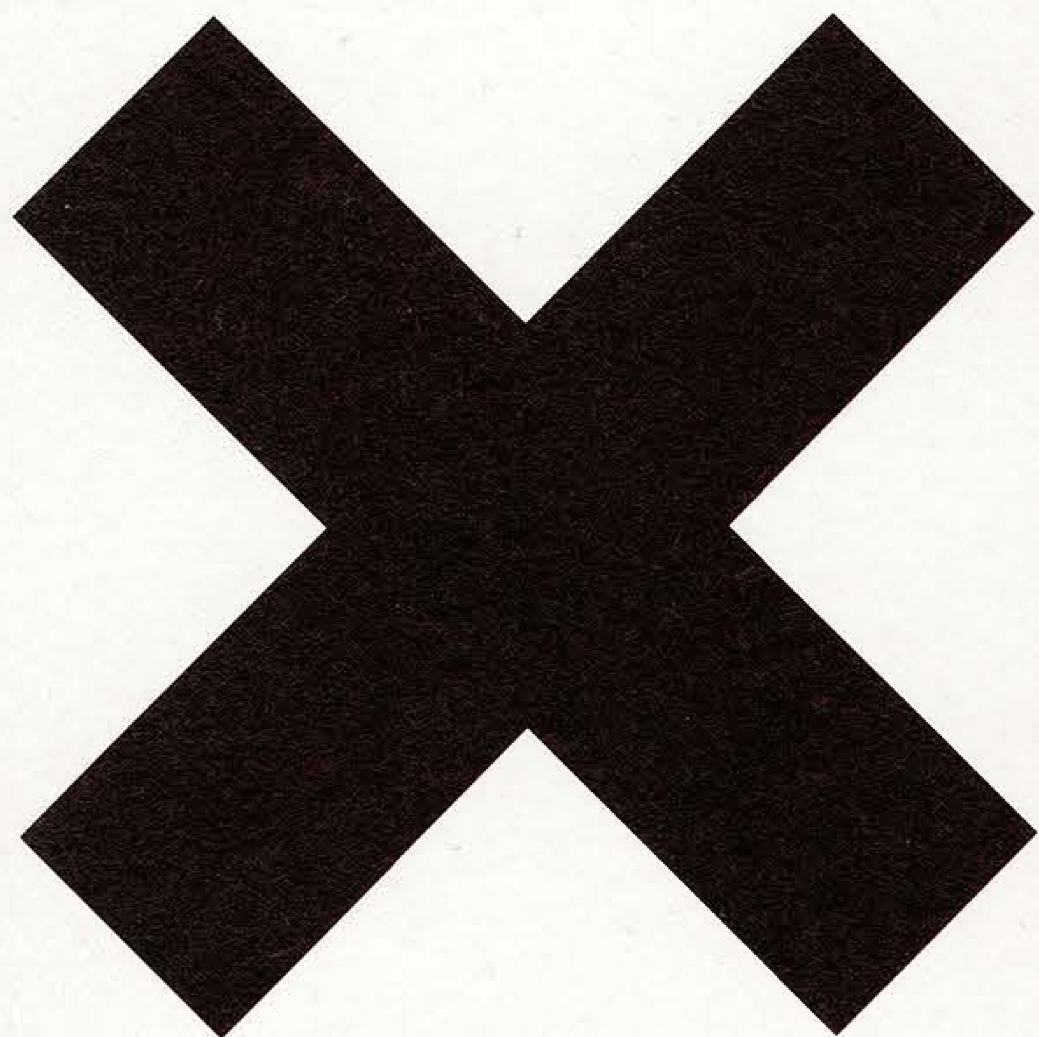
ちょっと味があるロードスターなので３点。
こんなの載せなくていいのに‥。

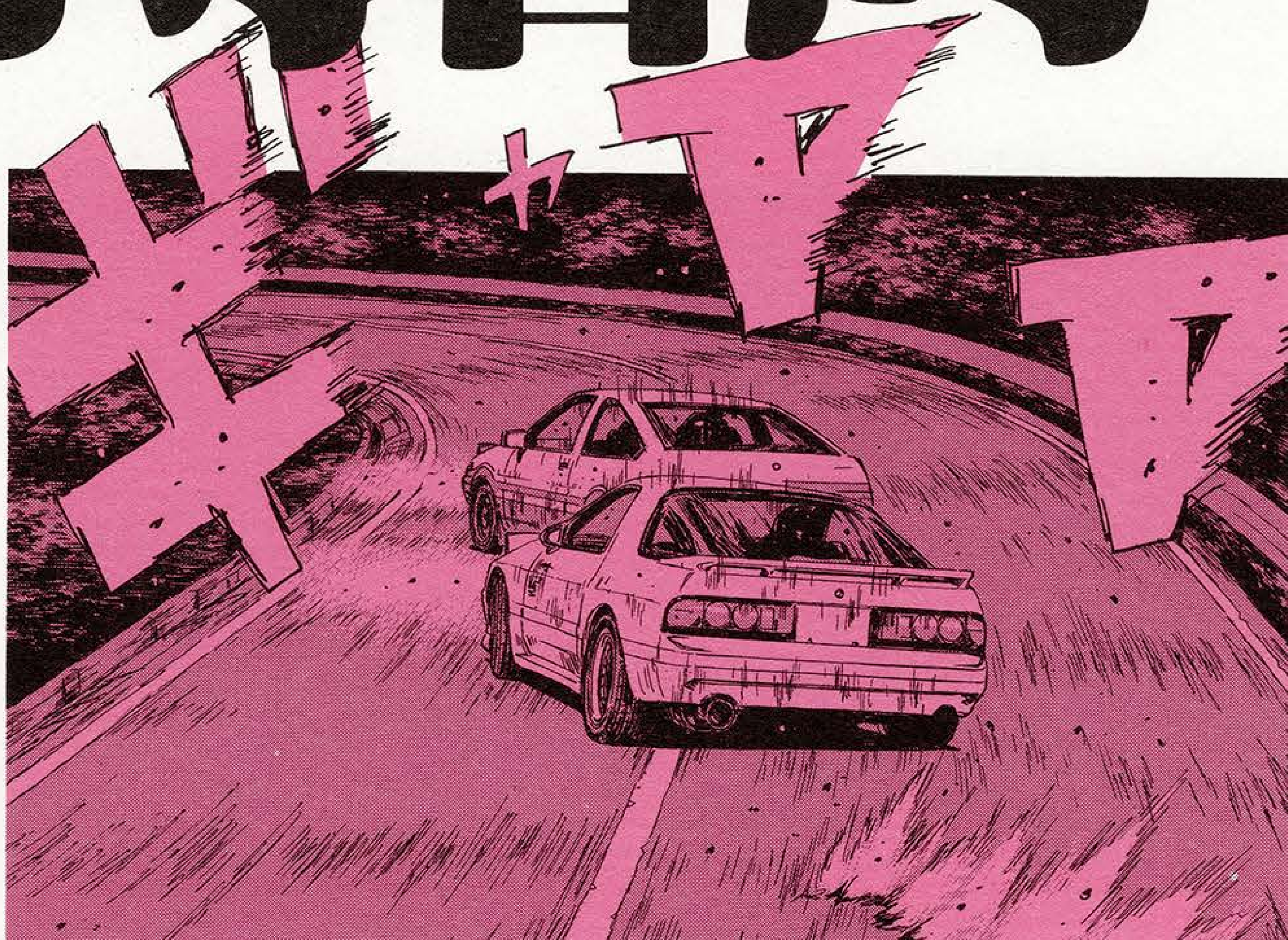


SHUICHI SHIGENO
INITIAL D

藤原拓海

TAKUMI FUJIWARA



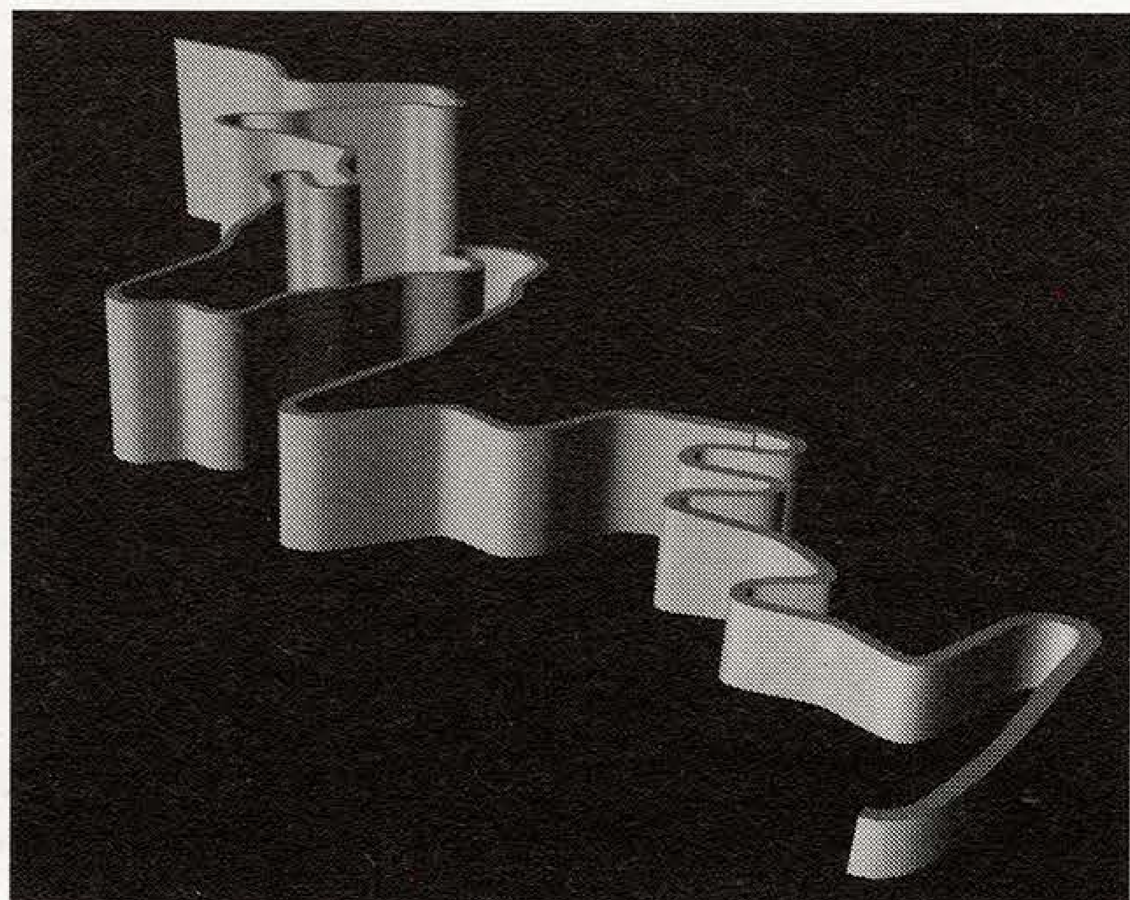


高橋涼介

RYOSUKE TAKAHASHI

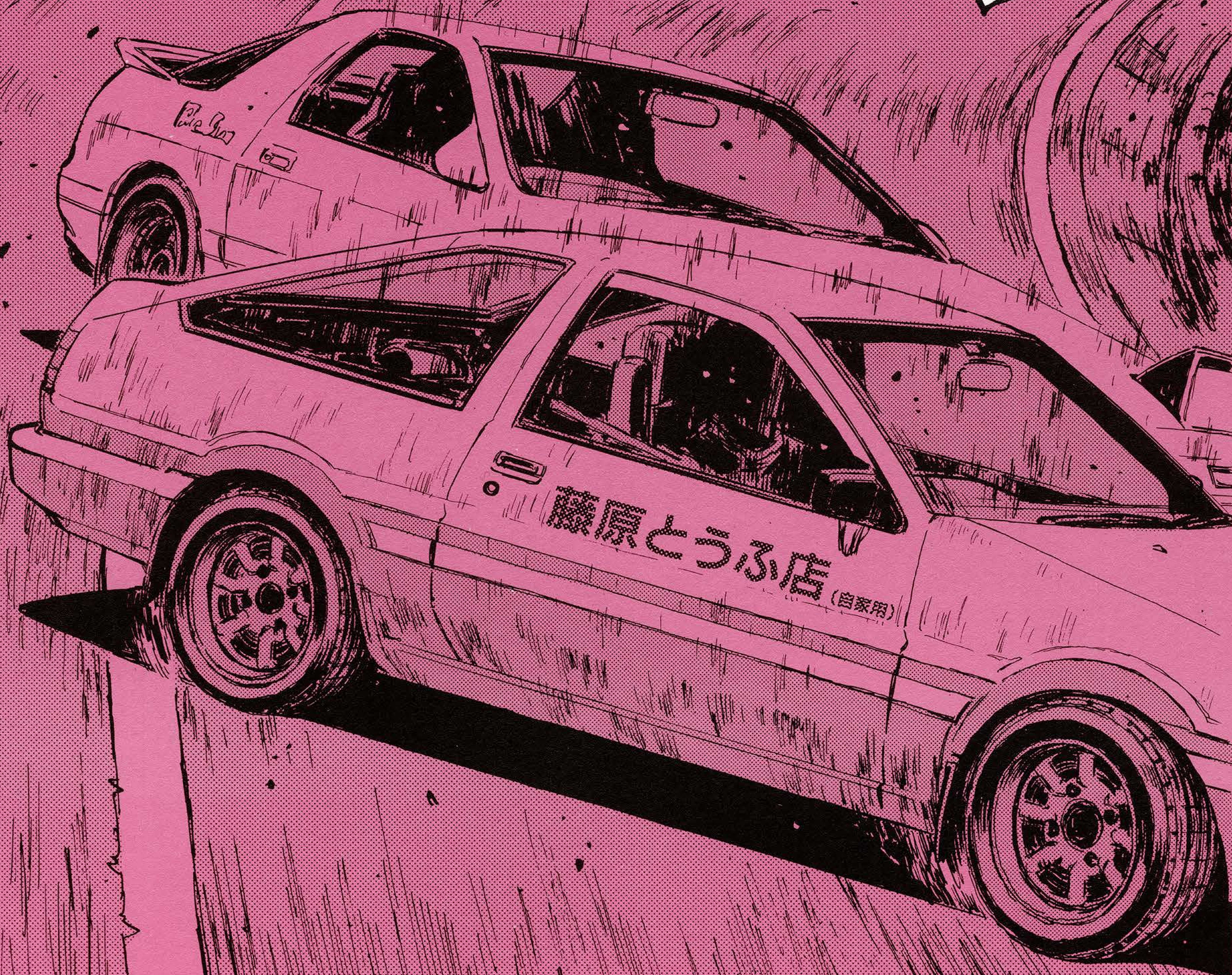
●赤城の白い彗星・高橋涼介が拓海を撃破すべく秋名に乗り込んできた。初期の大一番バトル。KC第6巻収録。

こんなに長く続く連載になるとは思ってなかったんで、ずいぶん早くボスキャラとの対決になってしまいました。もし人気でなかったらこのバトルで最終回にする予定だったんだけど、おかげさまで続いてます。見所は最後の決着がつくコーナーでの攻防だろうね。タイヤを消耗させて思い通りのラインにのせられず、アンダーを出してしまう涼介の無念の思いを読みとってください。負けてなおかっこいいってのが、まあ基本です。

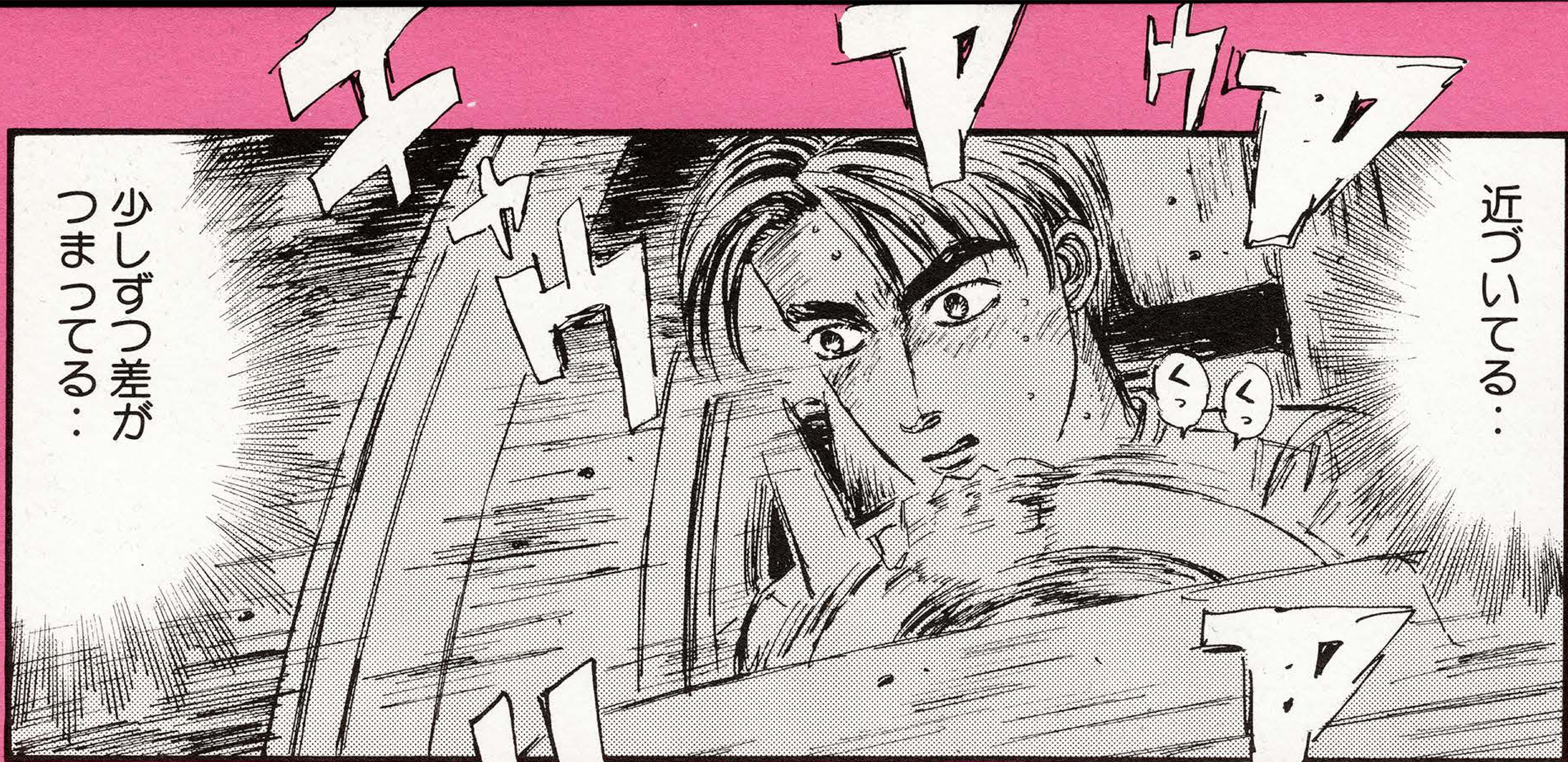


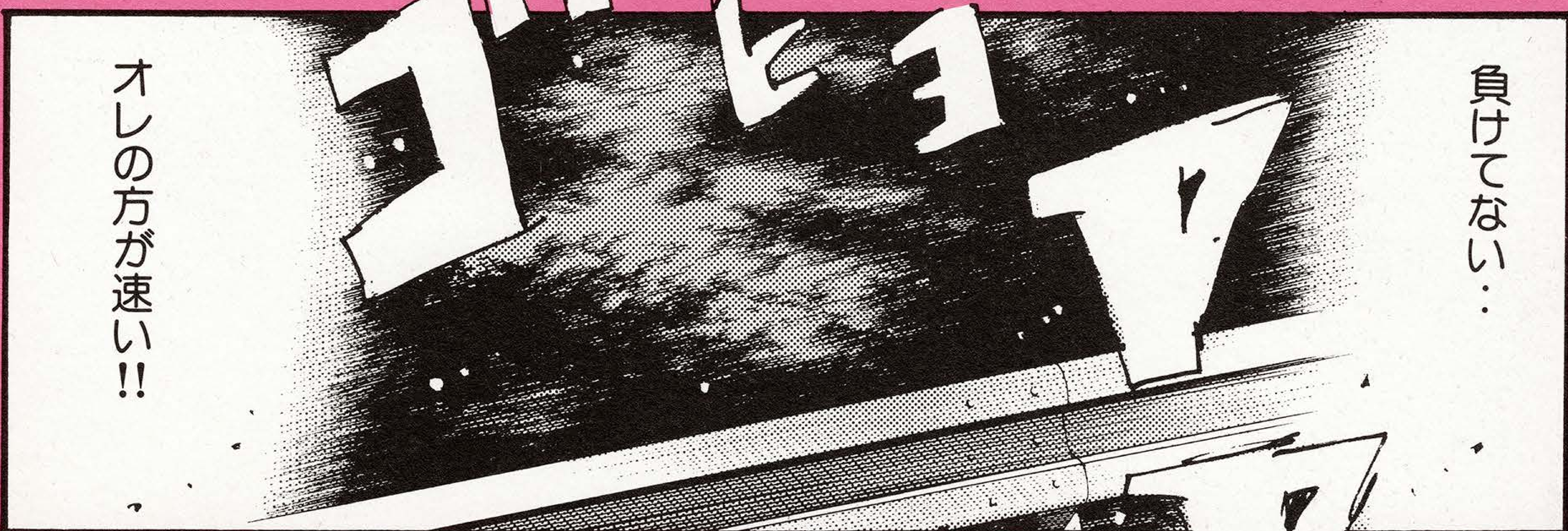
ダウンヒルスペシャリスト・拓海の登場で続々と強敵がおとずれることになった秋名山。近隣の走り屋達のカリスマ・涼介までもが現れ、興奮はピークに！


アアアア


藤原とうふ店
(自家用)


APEX




っしゃああああ

行っけ————っ!!

インか!?


アウトか!?


ぐらっ

[頭文字Dタイトルページコレクション]

INITIAL D

TITLE-PAGE COLLECTION

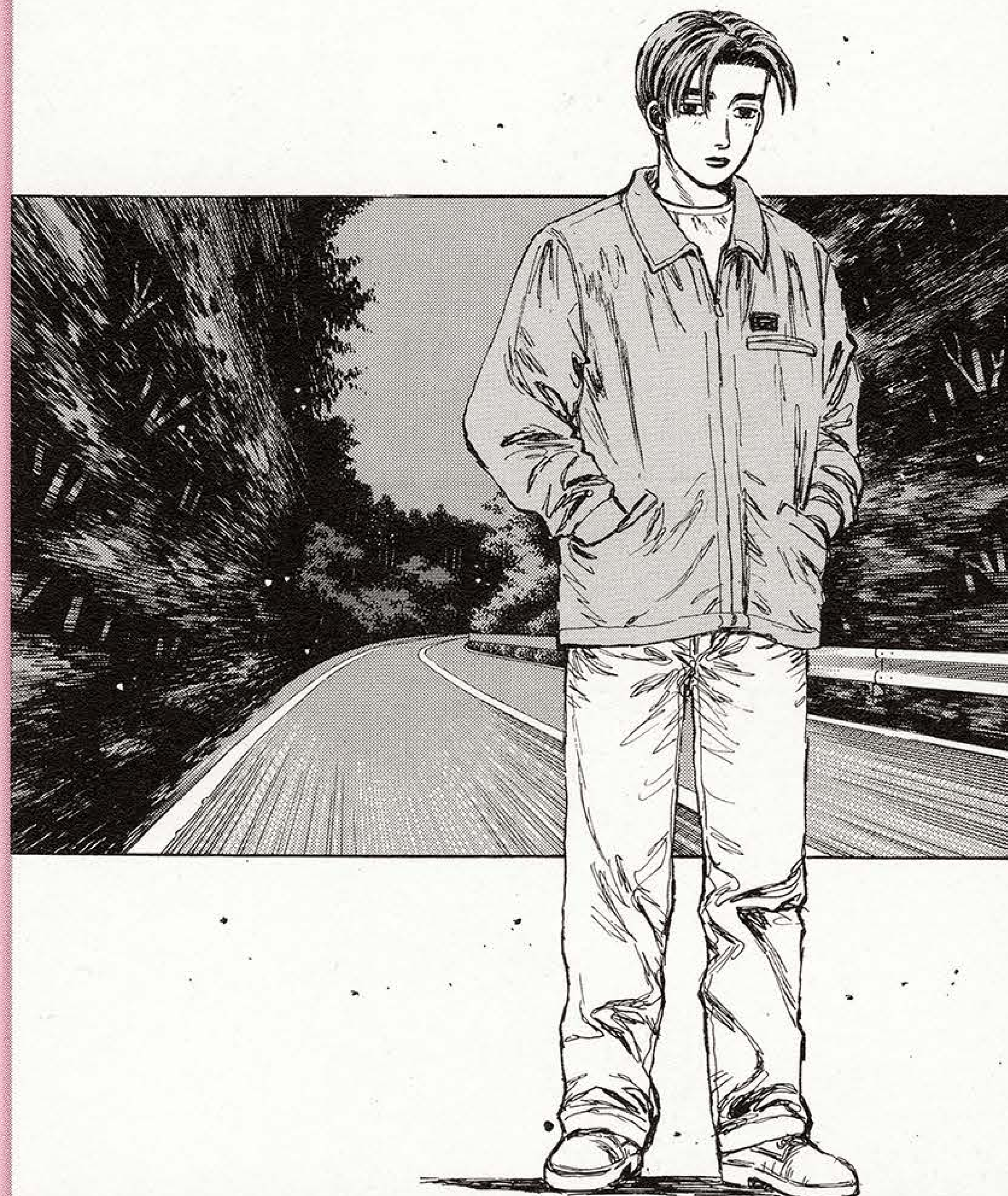


ヤングマガジン1999年第9号

イニシャル
頭文字D



ヤングマガジン1998年第8号

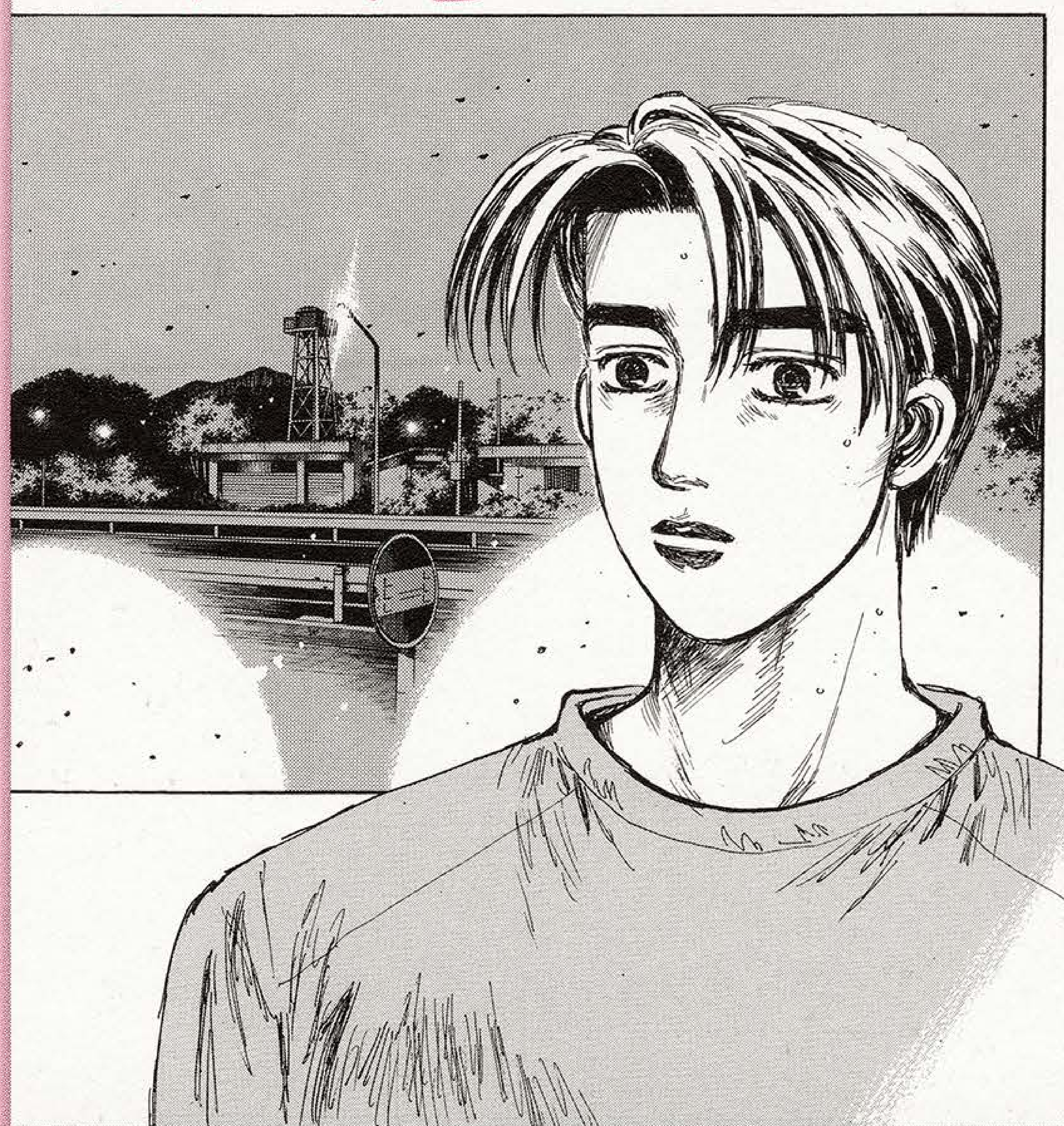


ヤングマガジン1998年第7号



ヤングマガジン1998年第10号

イニシャル
頭文字D



ヤングマガジン1998年第9号


ヤングマガジン1998年第13号

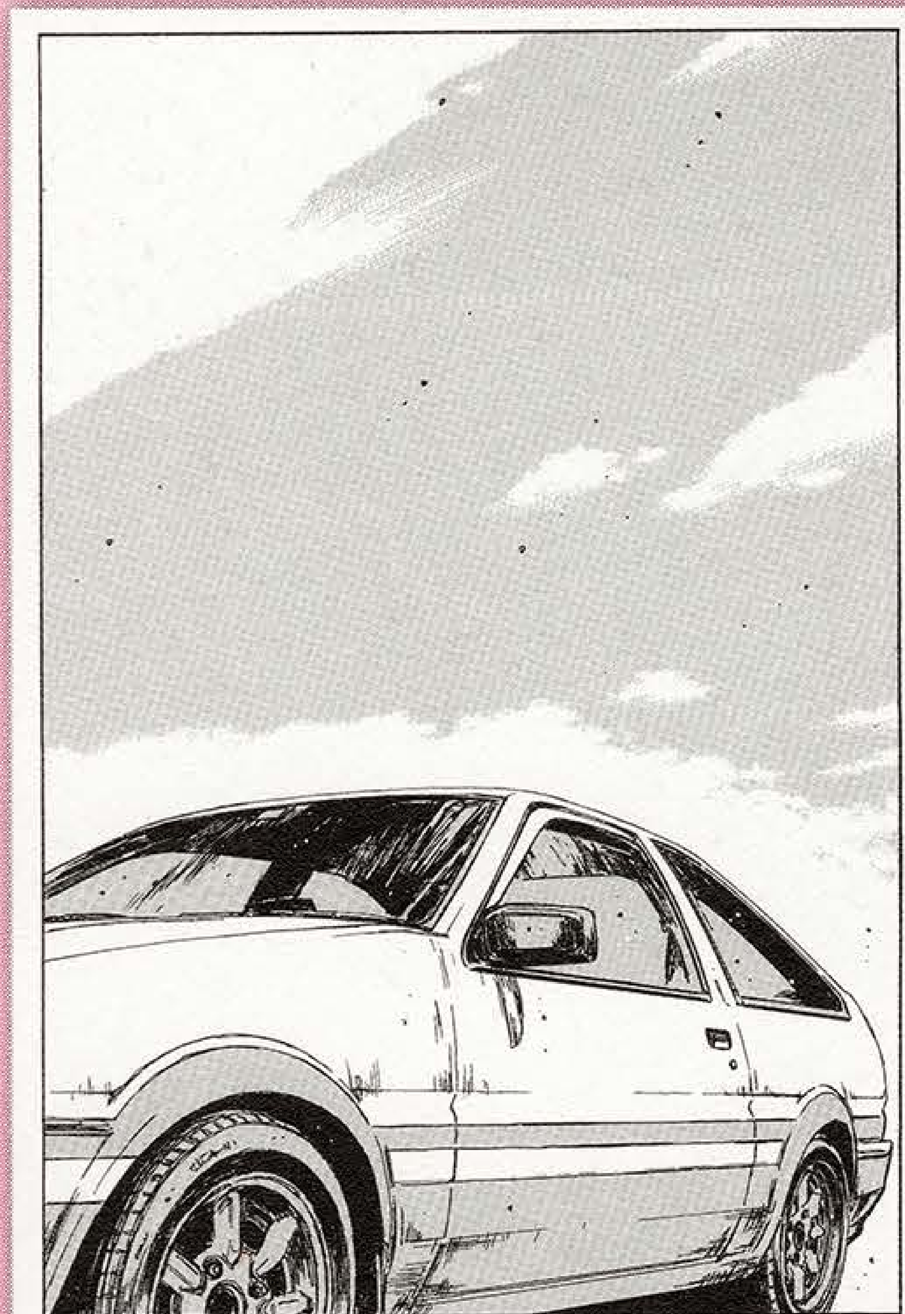

ヤングマガジン1998年第12号


ヤングマガジン1998年第11号


ヤングマガジン1998年第21・22合併号


ヤングマガジン1998年第18号


ヤングマガジン1998年第17号

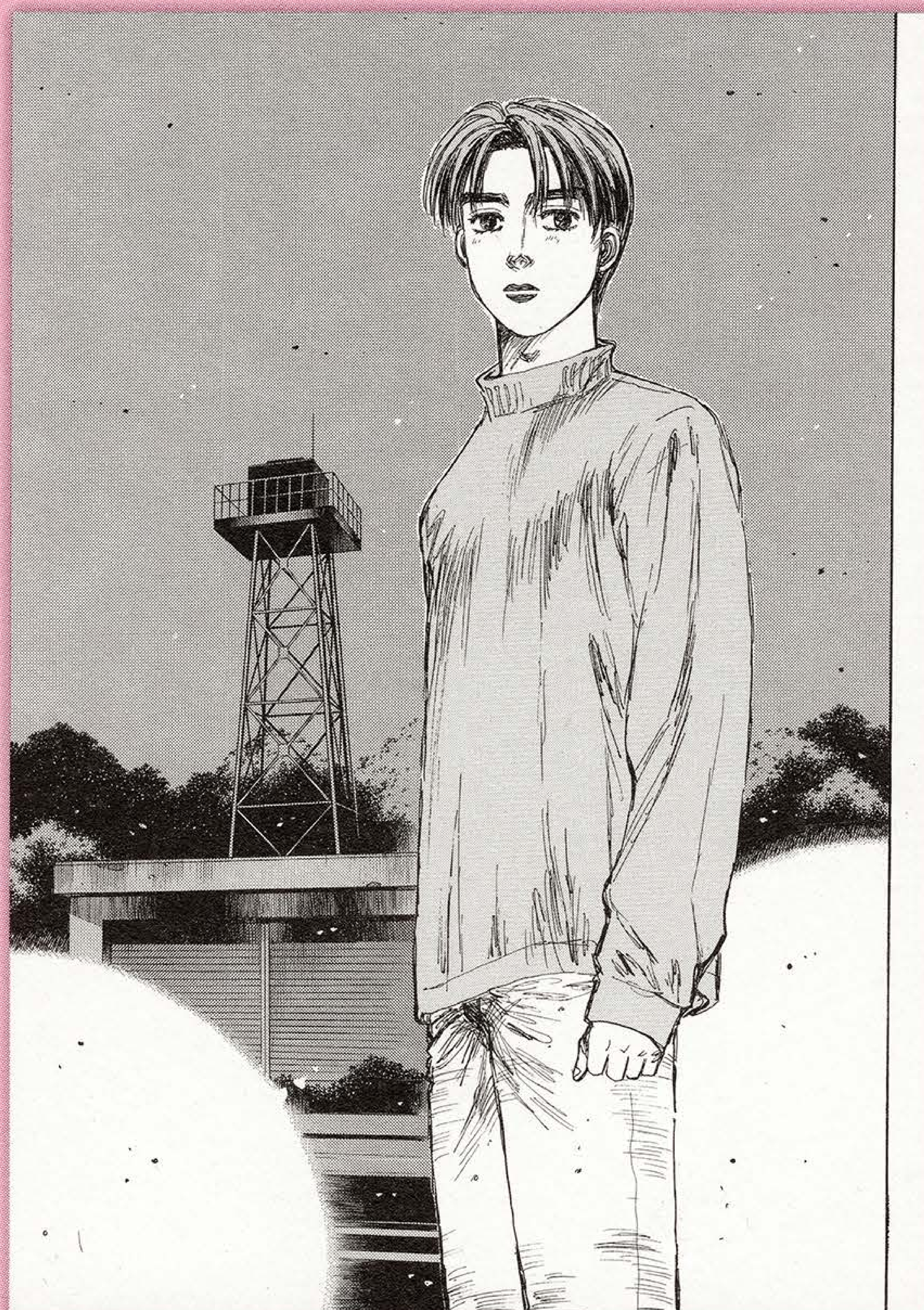

ヤングマガジン1998年第25号


ヤングマガジン1998年第24号

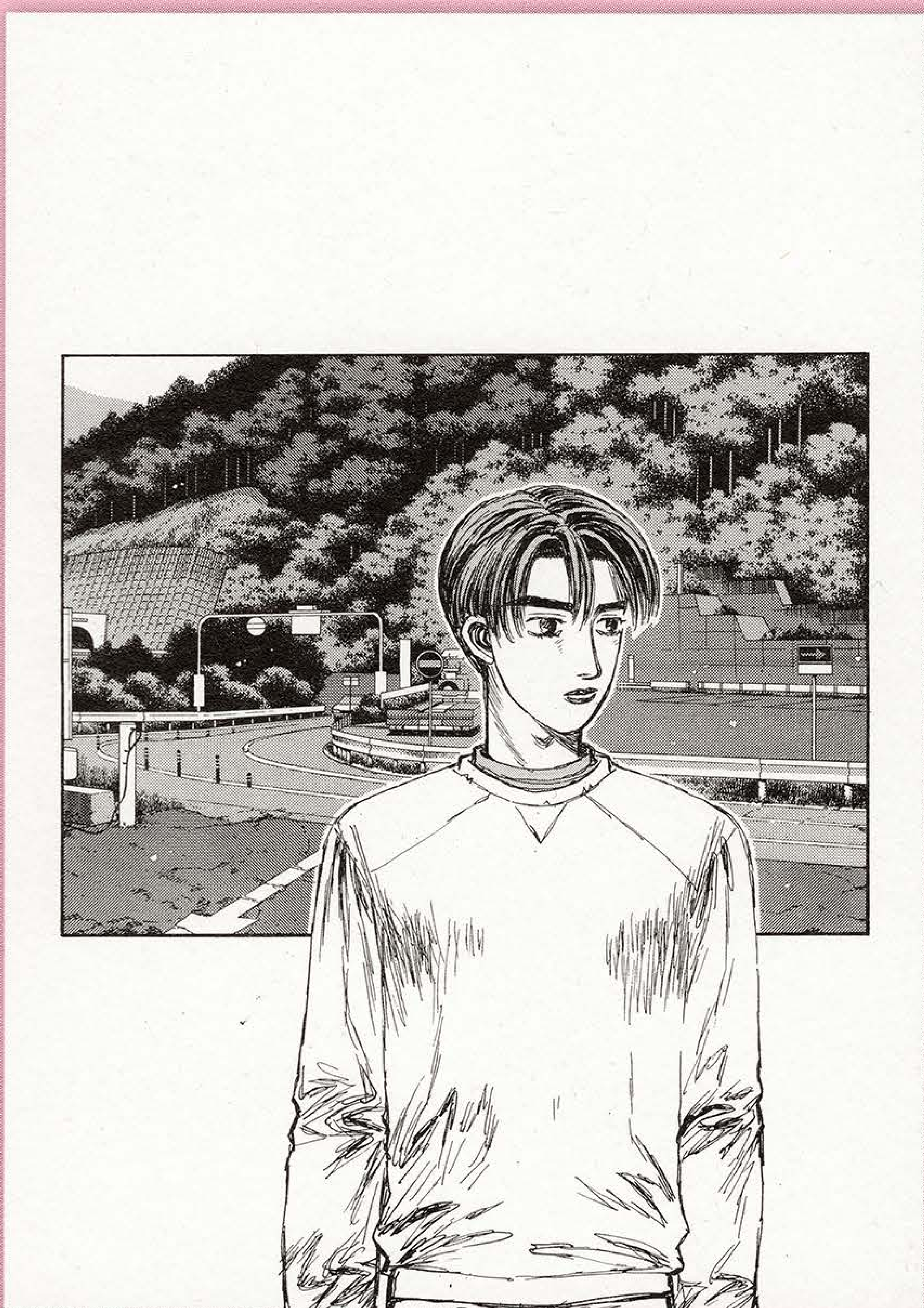

ヤングマガジン1998年第23号



ヤングマガジン1998年第36・37合併号



ヤングマガジン1998年第19号



ヤングマガジン1998年第41号



ヤングマガジン1998年第40号

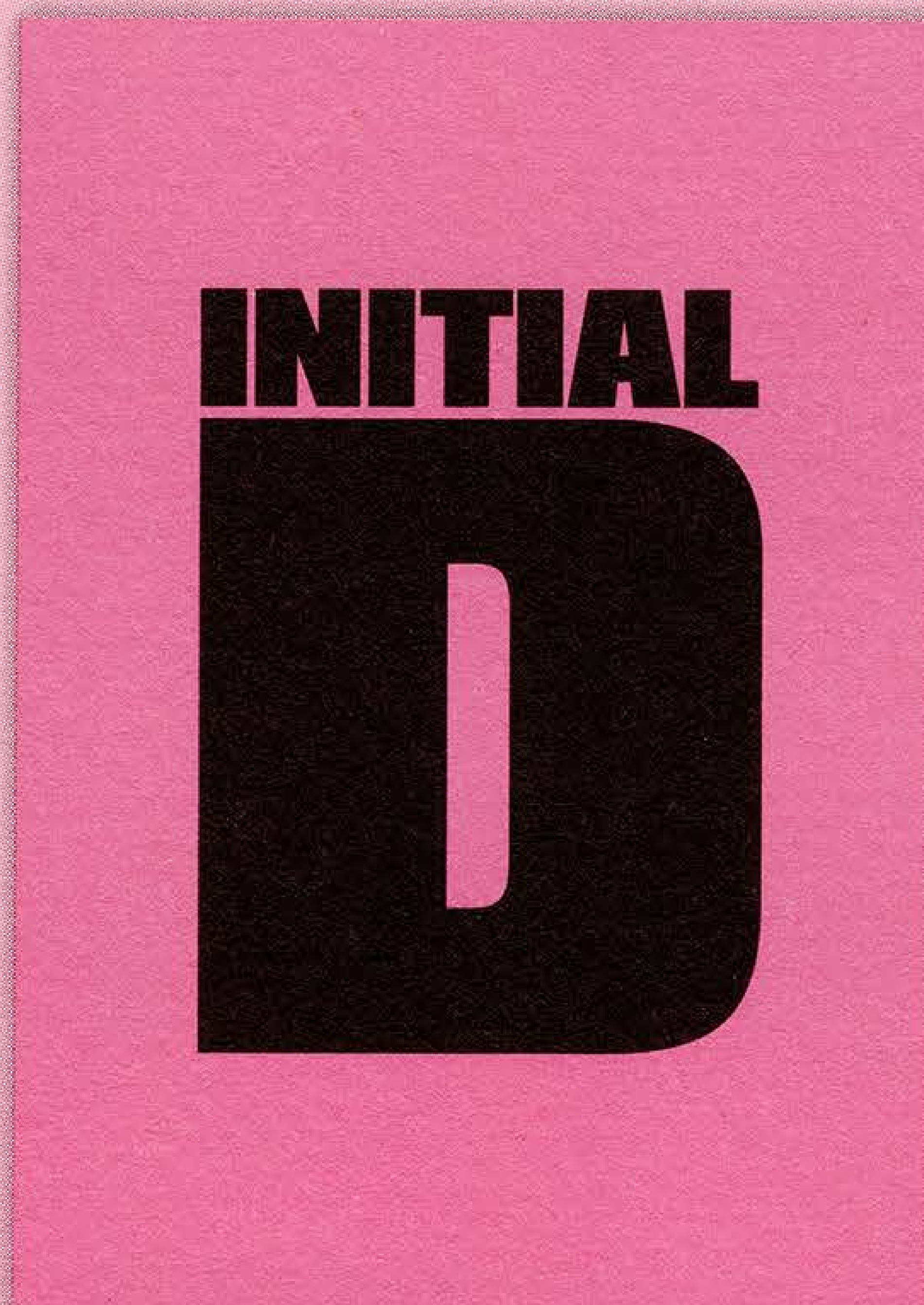

ヤングマガジン1998年第51号


ヤングマガジン1998年第42号


ヤングマガジン1998年第26号

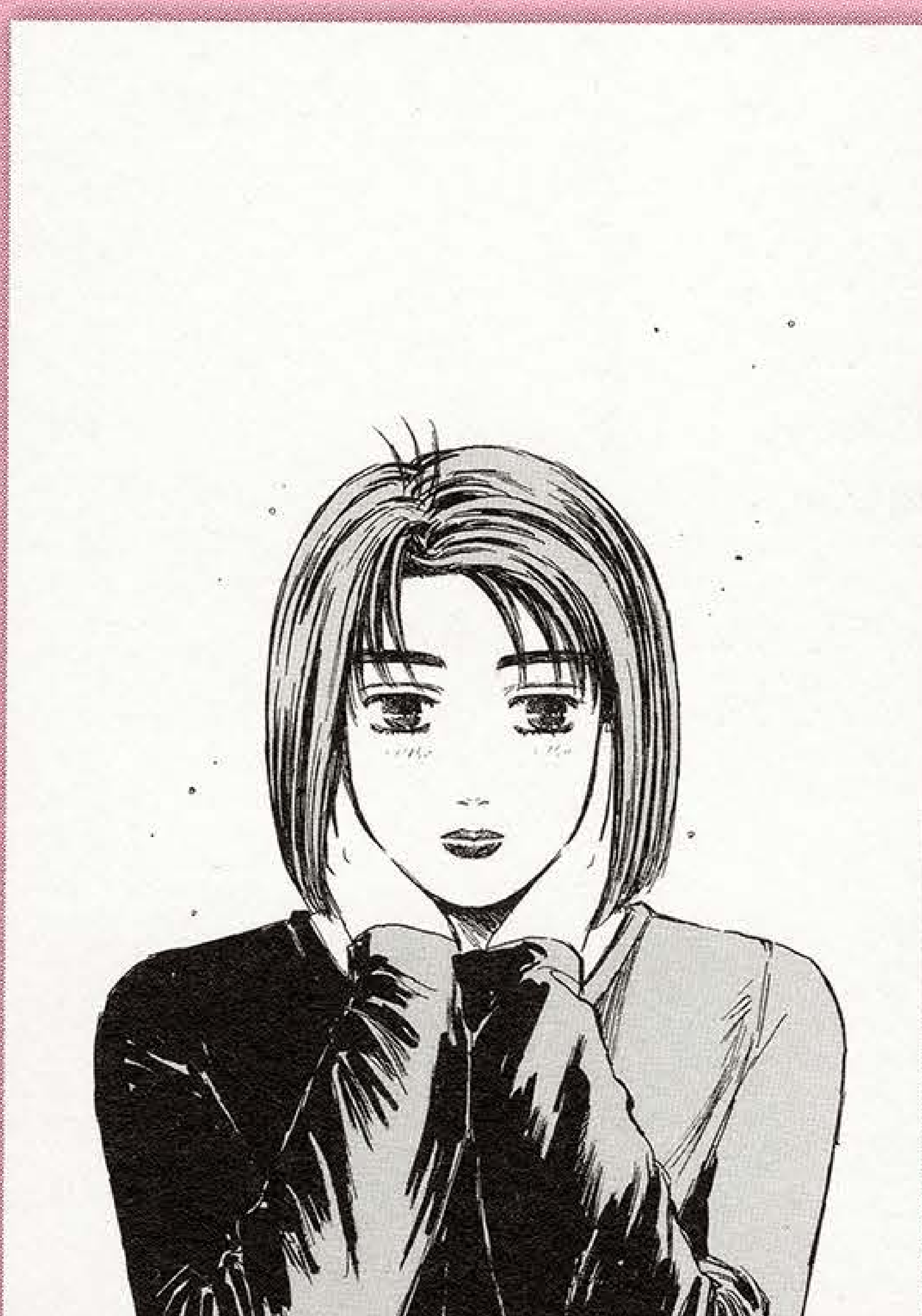


ヤングマガジン1999年第10号

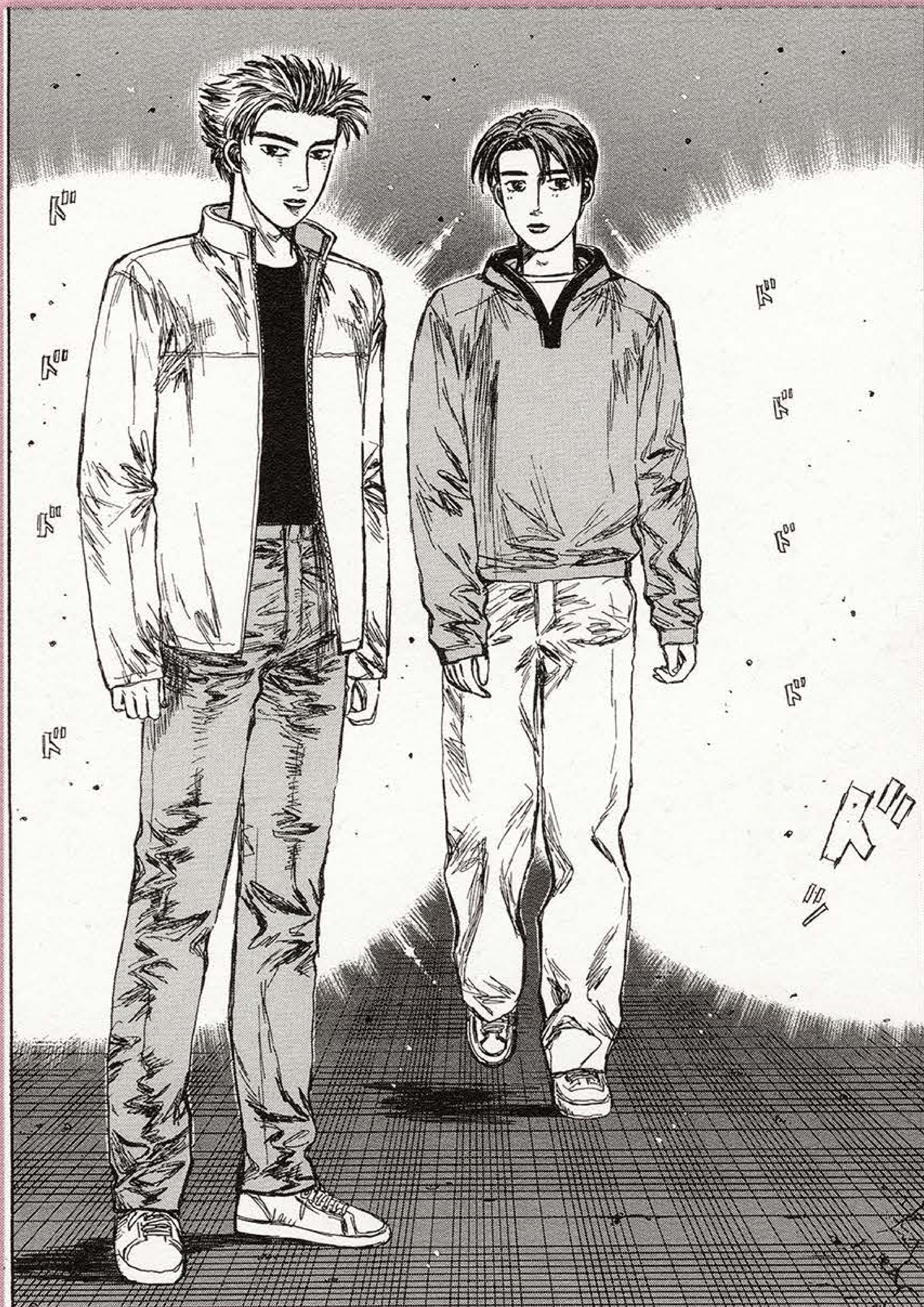



ヤングマガジン1999年第5・6合併号

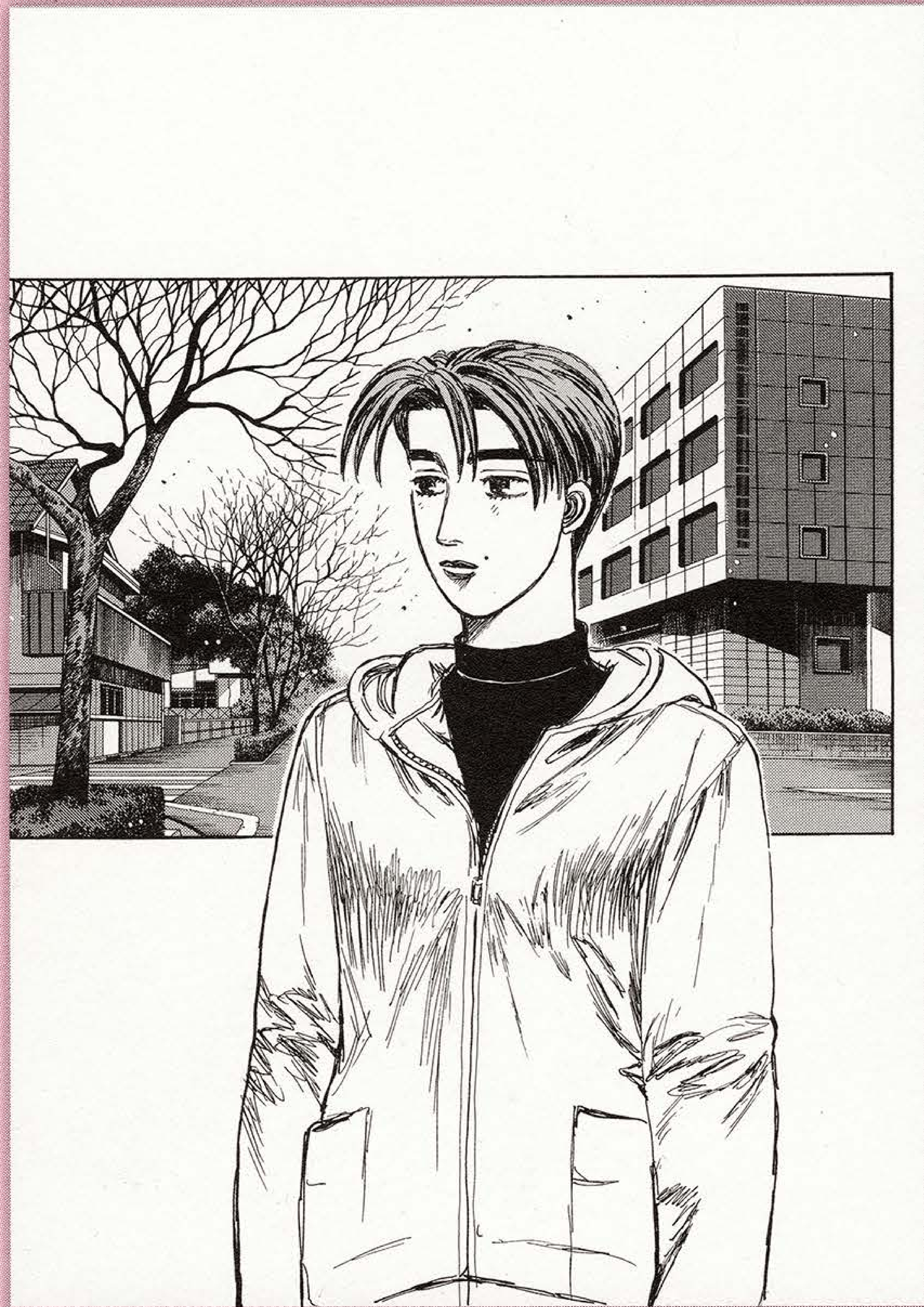

ヤングマガジン1999年第33号


ヤングマガジン1999年第32号


ヤングマガジン1999年第21・22合併号



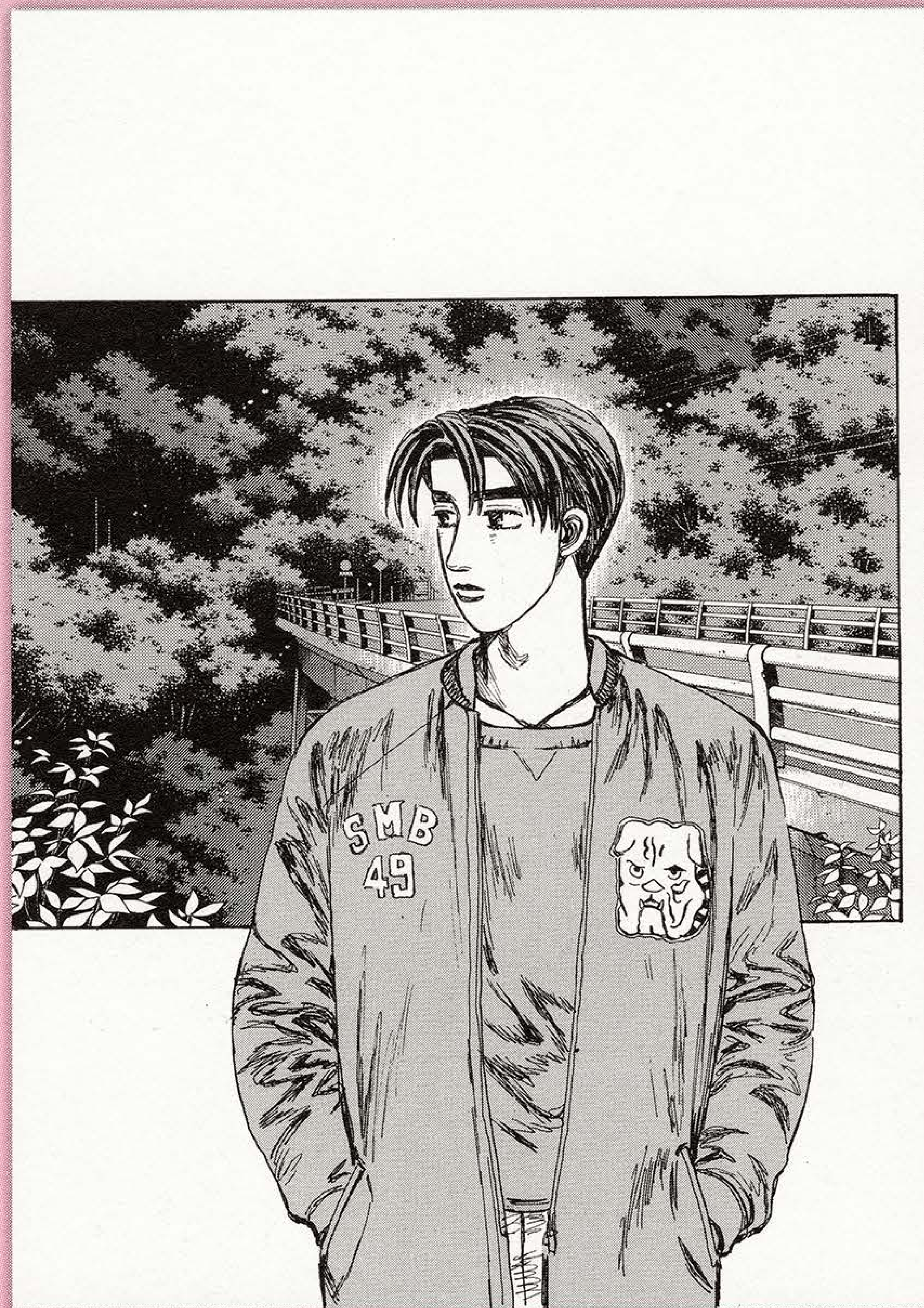
ヤングマガジン1999年第42号



ヤングマガジン1999年第34号



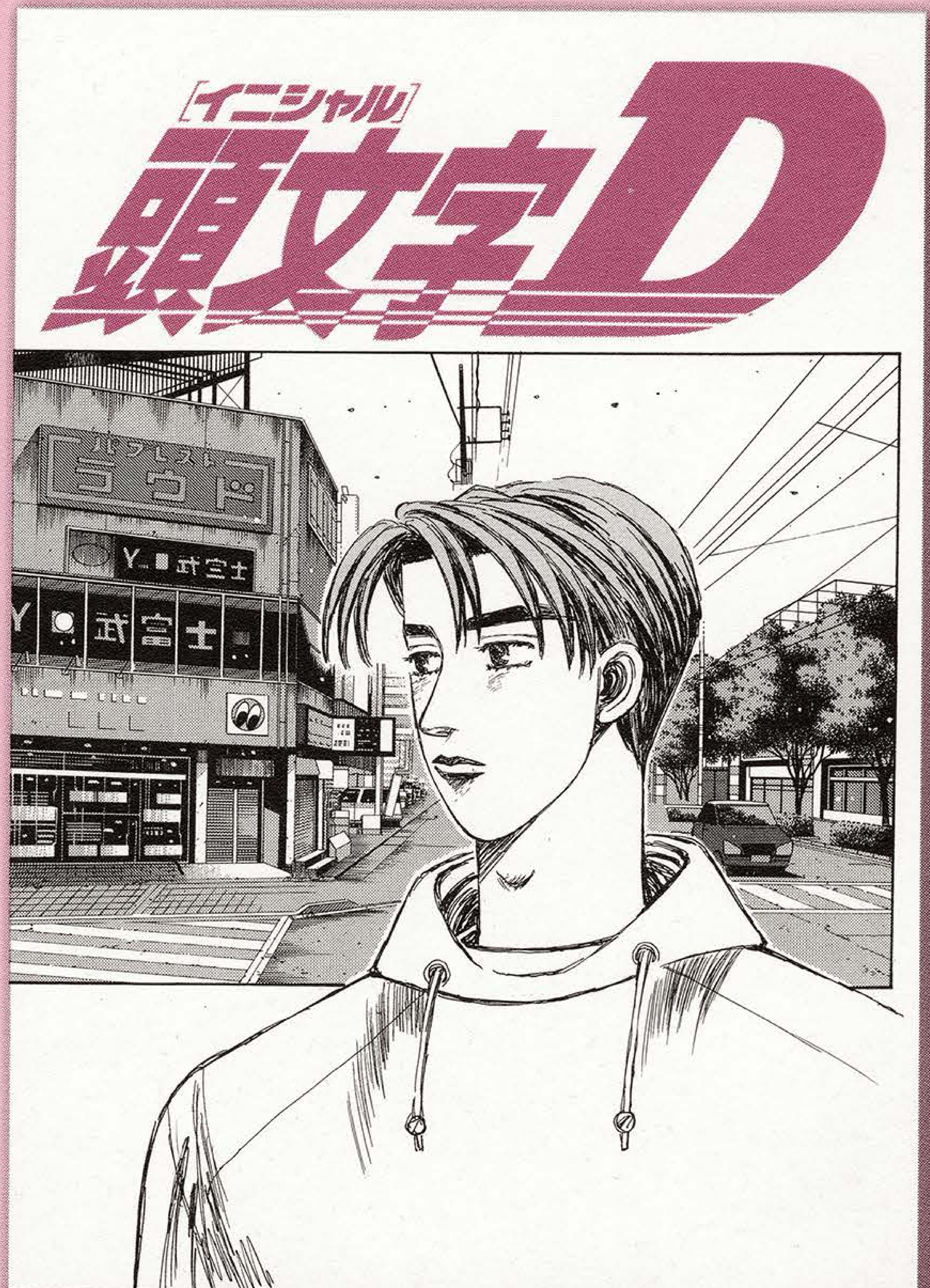
ヤングマガジン1999年第52号



ヤングマガジン1999年第44号



ヤングマガジン2000年第11号



ヤングマガジン2000年第9号



ヤングマガジン2000年第17号



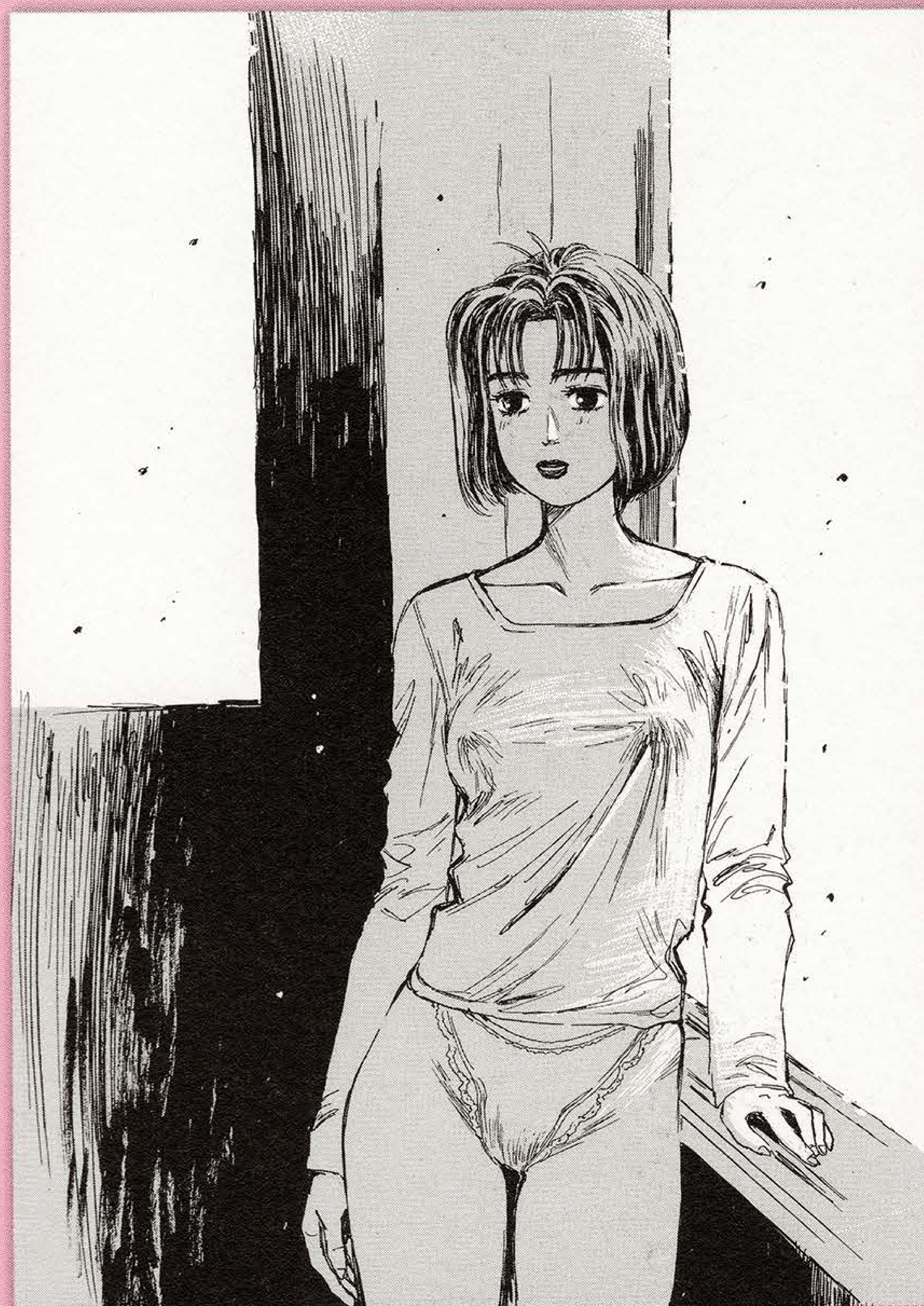
ヤングマガジン2000年第13号



ヤングマガジン1997年第48号



ヤングマガジン1997年第32号



ヤングマガジン1997年第35号



ヤングマガジン1997年第34号

Related Goods Perfect Data 2001

1995年7月の連載開始より輝かしい軌跡を描いて疾走しつづけてきた『D』。
空前のメガヒットとなった本作の熱い魅力を追体験するD-GOODSは
その数、約170種を超え、さらに新たなグッズの登場が続いている。
しげの秀一ART WORKSの集大成を機にその完全データをまとめてみた。



※このデータは、2001年3月末日までに制作されたものをまとめたものです。

ALL OF INITIAL D GOODS FROM 1995 SUMMER TO 2001 SPRING



D-Goods Perfect Data 2001



公道最速伝説
イニシャル
頭文字D
本物のバトルが始まる!
FD3S RX-7 高橋啓介
SILEIGHTY
FC3S RX-7 高橋涼介
AE86 TRUENO 藤原拓海
RPS13 180SX
Navigator
Best Friend AKINA SPEED
Revenge Takahashi Brothers
1/87 HO

D Goods Perfect Data 2001



















ALL OF INITIAL D GOODS FROM 1995 SUMMER TO 2001 SPRING



PRESENTS
頭文字D
1/24 Scale ドレスアップパーツセット
頭文字D
1/10 SCALE
AKINA SPEED STARS
RedSuns
NightKids
Emperor
SK JAPAN

▶①「頭文字D」SOUND FILES vol. 1 (3,059円) ②「頭文字D」SOUND FILES vol. 2 (3,059円) ③頭文字[イニシャル]D"ヴォーカル・バトル"(3,059円) ④頭文字[イニシャル]D番外編～インパクトブルーの彼方に…～ (3,059円) ⑤頭文字[イニシャル]D 番外編-ロンリードライバー伝説- (3,059円) ⑥頭文字[イニシャル]D 番外編-ドリキン青春グラフティ- (3,059円) ⑦頭文字[イニシャル]D Second Stageサウンドファイルズ (3,059円) ⑧頭文字[イニシャル]D番外編-黒い稲妻・新たなる不敗伝説- (3,059円) ⑨頭文字[イニシャル]Dヴォーカル・バトルSecond Stage (3,059円) ⑩INITIAL D THE MOVIE ORIGINAL SOUND TRACKS (3,059円) ⑪INITIAL D EXTRA STAGE ORIGINAL SOUND TRACKS (3,059円) ⑫INITIAL D VOCAL BATTLE SPECIAL feat.TAKAHASHI Bros.RED SUNS (3,059円) ⑬SEB Presents 頭文字[イニシャル]D～D SELECTION～ (3,059円) ⑭SUPER EUROBEAT presents 頭文字[イニシャル]D～D SELECTION 2～ (3,059円) ⑮SUPER EUROBEAT presents 頭文字[イニシャル]D～D SELECTION 3～ (3,059円) ⑯SUPER EUROBEAT presents 頭文字[イニシャル]D～D NON-STOP MEGAMIX～ (3,059円) ⑰SUPER EUROBEAT presents 頭文字[イニシャル]D Second Stage～D SELECTION 1～ (3,059円) ⑱SUPER EUROBEAT presents 頭文字[イニシャル]D Second Stage～NON-STOP SELECTION～ (3,059円) ⑲SUPER EUROBEAT 頭文字[イニシャル]D～Dベスト・セレクション～ (3,059円) ⑳SUPER EUROBEAT presents INITIAL D SUPER EUROBEAT (3,059円) ㉑INITIAL D THE MOVIE OF SUPER EURO-BEST (3,059円) ㉒SUPER EUROBEAT presents「頭文字[イニシャル]D」MILLENNIUM BOX (13,650円) ㉓頭文字D EXTRA DRAMA-CD BOX SET (8,600円) ㉔CX「頭文字D」オープニングテーマ Rage your dream (1,020円) ㉕CXアニメ「頭文字D-Second Stage-」オープニングテーマ BI-azinn' Beat (1,260円) ㉖word of the mind (3,059円) ㉗頭文字[イニシャル]D volume.01 "vs FD 3 S" (5,880円) ㉘頭文字[イニシャル]D volume.02 "vs R32" (5,880円) ㉙頭文字[イニシャル]D volume.03 "vs EG 6" (5,880円) ㉚頭文字[イニシャル]D volume.04 "vs SILEIGHTY" (5,880円) ㉛頭文字[イニシャル]D volume.05 "vs FC 3 S" (7,140円) ㉜頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 1 (6,800円) ㉝頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 2 (6,090円) ㉞頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 3 (6,090円) ㉟頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 4 (6,090円) ㊱OVA「頭文字[イニシャル]D Extra Stage～インパクトブルーの彼方に…～」(6,090円) ㊲頭文字[イニシャル]D VOLUME-1 (3,990円) ㊳頭文字[イニシャル]D VOLUME-2 (6,090円) ㊴頭文字[イニシャル]D VOLUME-3 (6,090円) ㊵頭文字[イニシャル]D VOLUME-4 (6,090円) ㊶頭文字[イニシャル]D VOLUME-5 (6,090円) ㊷頭文字[イニシャル]D VOLUME-6 (6,090円) ㊸頭文字[イニシャル]D VOLUME-7 (6,090円) ㊹頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 1 (6,090円) ㊺頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 2 (6,090円) ㊻頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 3 (6,090円) ㊼頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 4 (6,090円) ㊽頭文字[イニシャル]D vol. 1～「究極のとうふ屋ドリフト」「リベンジ宣言！ほえるターボ」(レンタル商品) ㊾頭文字[イニシャル]D vol. 2～「ダウンヒルスペシャリスト登場」「交流戦突入！」(レンタル商品) ㊿頭文字[イニシャル]D vol. 3～「走り屋のプライド」「タイムアップ寸前！」(レンタル商品) (51)頭文字[イニシャル]D vol. 4～「デンジャラス横吾登場！」「FR殺しのデスマッチ」(レンタル商品) (52)頭文字[イニシャル]D vol. 5～「拓海がキレた！怒濤の激走」「碓氷峠のエンジェル」(レンタル商品) (53)頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 1 (レンタル商品) (54)頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 2 (レンタル商品) (55)頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 3 (レンタル商品) (56)OVA「頭文字[イニシャル]D Extra Stage～インパクトブルーの彼方に…～」(レンタル商品) (57)頭文字[イニシャル]D VOLUME-1 (レンタル商品) (58)頭文字[イニシャル]D VOLUME-2 (レンタル商品) (59)頭文字[イニシャル]D VOLUME-3 (レンタル商品) (60)頭文字[イニシャル]D VOLUME-4 (レンタル商品) (61)頭文字[イニシャル]D VOLUME-5 (レンタル商品) (62)頭文字[イニシャル]D VOLUME-6 (レンタル商品) (63)頭文字[イニシャル]D VOLUME-7 (レンタル商品) (64)頭文字[イニシャル]D Second Stage vol.1 (レンタル商品) (65)頭文字[イニシャル]D Second Stage vol.2 (レンタル商品) (66)頭文字[イニシャル]D Second Stage vol.3 (レンタル商品) (67)頭文字[イニシャル]D Extra Stage～インパクトブルーの彼方に…～ (レンタル商品) (68)頭文字[イニシャル]D Extra Stage～インパクトブルーの彼方に…～ (6,090円) (69)頭文字[イニシャル]D最速LD-BOX SET (49,800円) (70)頭文字[イニシャル]D DVD-BOX (44,100円)

※以下の商品は写真にありません。
○頭文字[イニシャル]D vol. 6～「決着！スーパードリフト」「ジ・エンド・オブ・サマー」(レンタル商品) ○頭文字[イニシャル]D vol. 7～「雨のダウンヒルバトル」「赤城の白い彗星」(レンタル商品) ○頭文字[イニシャル]D Second Stage vol. 4 (レンタル商品) ○INITIAL D Second Stage COMPLETE BOX 2 (29,800円) ○CX「頭文字D」オープニングテーマ around the world (1,020円) ○CX「頭文字D」オープニングテーマ BREAK IN 2 THE NITE (1,020円) ○劇場版「頭文字[イニシャル]D」Third St-

▶①1/24「頭文字D」[1]AE86トレノ (1,800円) ②1/24「頭文字D」[2]BNR32GTR (1,800円) ③1/24「頭文字D」[3]シルエイティ (1,800円) ④1/24「頭文字D」[4]S13シルビア (1,800円) ⑤1/24「頭文字D」[5]FC 3 S (1,800円) ⑥1/24「頭文字D」[6]AE86レビン (1,800円) ⑦1/24「頭文字D」[7]RPS13 180SX (1,800円) ⑧1/24「頭文字D」[8]ハチゴーレビン (2,000円) ⑨1/24「頭文字D」[9]ランエボ (2,000円) ⑩1/24「頭文字D」[10]FD-3S (2,000円) ⑪1/24「頭文字D」[11]MR-2 ハードルーフ (2,000円) ⑫1/24「頭文字D」[12]FD-3S A-spec (2,000円) ⑬1/24「頭文字D」[13]S14シルビア (2,000円) ⑭1/24「頭文字D」[14]EK 9 シビック (2,000円) ⑮1/24「頭文字D」[15]DC 2 インテグラ (2,000円) ⑯1/24「頭文字D」メタルミニカー付AE86トレノ (2,800円) ⑰1/24「頭文字D」メタルミニカー付FC 3 S (2,800円) ⑱1/24「頭文字D」メタルミニカー付シルエイティ (2,800円) ⑲1/24「頭文字D」限定キーホルダー付AE86トレノ (2,500円) ⑳1/24「頭文字D」限定キーホルダー付FC 3 S (2,500円) ㉑1/24「頭文字D」限定キーホルダー付シルエイティ (2,500円) ㉒1/24「頭文字D」限定キーホルダー付ハチゴーレビン (2,500円) ㉓1/24「頭文字D」限定キーホルダー付BNR32GTR (2,500円) ㉔1/24「頭文字D」メタルミニカー付FD 3 S (3,000円) ※①～㉔の商品は全てフジミ模型 ▶㉕「頭文字D」1/32AE86トレノ (1,000円) ㉖「頭文字D」1/32FC 3 S (1,000円) ㉗「頭文字D」1/32シルエイティ (1,000円) ㉘「頭文字D」1/32FD 3 S (1,000円) ※㉕～㉘の商品は全て(株)アオシマ文化教材社 ▶㉙ビックグレーシング頭文字Dセット (5,800円) ※企画生産/株式会社チェリコ、販売/株式会社クリスタルメイト

age エンディングテーマ JIRENMA (1,050円)　○劇場版「頭文字[イニシャル] D」Third Stage 主題歌 Gamble Rumble (1,260円)　○electrocdk (3,059円)　※以上、全てavex

D Goods Perfect Data 2001

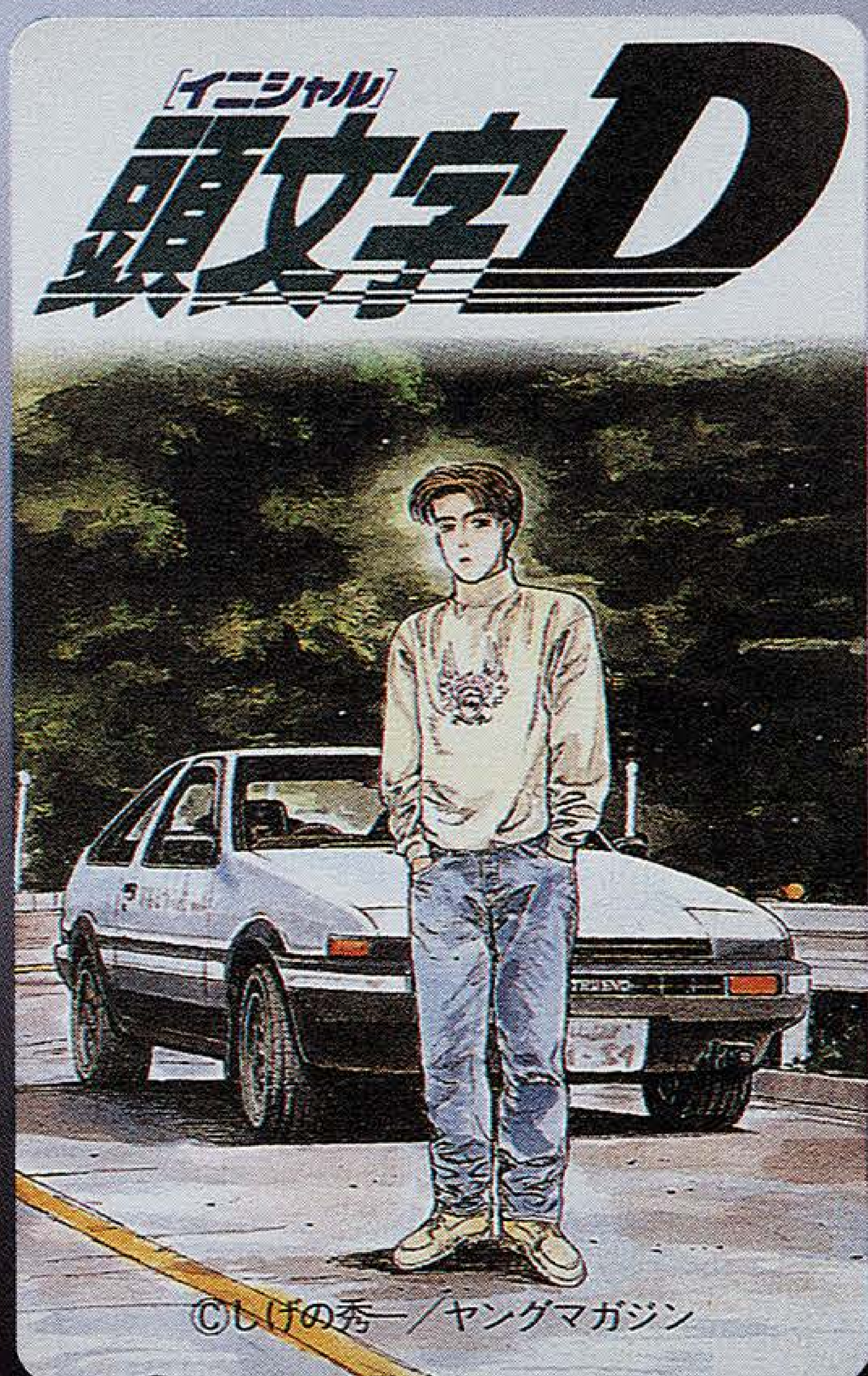
▶①「頭文字D」カーシェード〈全5種〉(クレーンゲーム景品用) ※株式会社バンプレスト　▶②ラジカンFD3S RX-7〈高橋啓介仕様〉(3,980円)　③ラジカンＡＥ86トレノ〈藤原拓海仕様〉(3,980円)　※②、③の商品は大洋工業(株)　▶④ココアクッキー(400円)　⑤ミルククッキー(400円)　※④、⑤の商品は(株)マツザワ　▶⑥「頭文字D」プルバックミニカー　スカイラインGTR (680円)　⑦「頭文字D」プルバックミニカー　ハチロクトレノ(680円)　※⑥、⑦の商品は企画生産／株式会社チェリコ、販売／株式会社クリスタルメイト　▶⑧コミックトミカvol. 4 頭文字Ｄバトルスペシャル(2,500円)　⑨コミックトミカvol. 1 頭文字Ｄ (2,500円)　⑩コミックトミカEX 頭文字Ｄ (2,500円)　※⑧～⑩の商品は(株)トミー　▶⑪「頭文字Ｄ」高橋涼介のタイピング最速理論 (4,800円)　※(株)イーフロンティア　▶⑫ラジコン(改)ランサーエボリューションⅣ　⑬ラジコン(改)AE86トレノ　⑭ラジコン(改)AE86トレノ(赤)ノーマル　※⑫～⑭の商品は全てアミューズメントプライズアイテム(クレーンゲーム景品用) (株)エスケイジャパン　▶⑮⑯⑰限定ZIPPOライター「頭文字D」(⑮9,000円⑯⑰10,000円) ※フカシロ商事(株)　▶⑱「頭文字Ｄ」香りのカードインパクトブルーの香り(380円)　⑲「頭文字Ｄ」香りのカードスーパーコーナリングの香り(380円)　⑳「頭文字Ｄ」香りのカード　スーパークールの香り(380円)　㉑「頭文字Ｄ」香りのカードハイテンションの香り(380円)　※⑱～㉑の商品は (株)タカラ





▶①メタルミニカー5点セット (2,800円)　②1/24「頭文字Ｄ」シール (1,000円) ※①、②の商品はフジミ模型　▶③1/24レッドサンズNo. 1 (3,000円)　④1/24レッドサンズNo. 2 (3,500円)　⑤1/24藤原とうふ店セット(3,000円)　⑥1/24インパクトブルーセット(3,500円)　※③～⑥の商品は全て(有)月世　▶⑦チョロQ　AE86映画公開記念バージョン(850円) ※東映株式会社　▶⑧サードバトルキーホルダー／リアルタイプ〈タイトルロゴプレート付き〉AE86トレノ リトラクタブル　イブシ銀　⑨サードバトルキーホルダー／リアルタイプ〈タイトルロゴプレート付き〉AE86トレノ　イブシ銀　⑩サードバトルキーホルダー／リアルタイプ〈タイトルロゴプレート付き〉AE86トレノ　リトラクタブル　フルカラー　⑪サードバトルキーホルダー／リアルタイプ〈タイトルロゴプレート付き〉AE86トレノ　フルカラー　⑫ライト・キーホルダー　ランサーエボリューションIII　⑬ライト・キーホルダー　ランサーエボリューションⅣ　⑭ライト・キーホルダー　AE86トレノ　⑮ライト・キーホルダーFD 3 S　RX 7　A-spec　⑯ツイン・ボールチェーンAE86トレノ&藤原拓海　⑰ツイン・ボールチェーンFD RX-7&高橋啓介　⑱ツイン・ボールチェーン　シルエイティー&真子ちゃん　⑲プルバック・キーホルダーFD 3 S　RX 7　A-spec　⑳プルバック・キーホルダーAE86トレノ　㉑プルバック・キーホルダー　AE86トレノ(赤)ノーマル　㉒プルバック・キーホルダー　ランサーエボリューションIII　㉓プルバック・キーホルダー　ランサーエボリューションⅣ　㉔セカンドバトル・キーホルダー〈タイトルロゴプレート付き〉FD　RX-7　㉕セカンドバトル・キーホルダー〈タイトルロゴプレート付〉ランサーエボリューションIII　㉖セカンドバトルキーホルダー〈タイトルロゴプレート付き〉FC　RX-7　㉗セカンドバトル・キーホルダー〈タイトルロゴプレート付き〉シルエイティー　㉘セカンドバトル・キーホルダー〈タイトルロゴプレート付き〉AE86トレノ・リトラクタブル　㉙セカンドバトル・キーホルダー〈タイトルロゴプレート付き〉AE86トレノ　※⑧～㉙の商品は全てアミューズメントプライズアイテム(クレーンゲーム景品用) 株式会社エスケイジャパン　▶㉚AE86トレノ　頭文字Dメタルプレート付キーチェーン (200円)　㉛FD-3S　RX-7 (200円)　㉜EK9シビックR(200円)　㉝R34スカイライン(200円)　㉞FC-3S RX-7　ボンネット着脱式(200円)　㉟AE85レビン(200円)　㊱EG-5シビック (200円)　㊲S13シルビア(200円)　㊳CE9AランサーエボリューションIII (200円)　㊴AE86トレノ〈5バルブ換装タイプ〉ボンネット着脱式(200円)　㊵ロードスター(200円)　㊶AE86レビン(200円)　㊷SW20　MR5(200円)　㊸AE86トレノ〈クリアバージョン〉ボンネット着脱式 (200円)　㊹藤原拓海 (200円)　㊺茂木なつき(200円) ※㉚～㊺の商品は全てカプセル自動販売機用商品 (株)ユージン

INITIAL 頭文字D ヤングマガジン Original Goods Data



①『頭文字D』特製テレホンカード（'96年　YM2／3合併号）
単行本1巻カバーイラスト使用の第一号テレカ



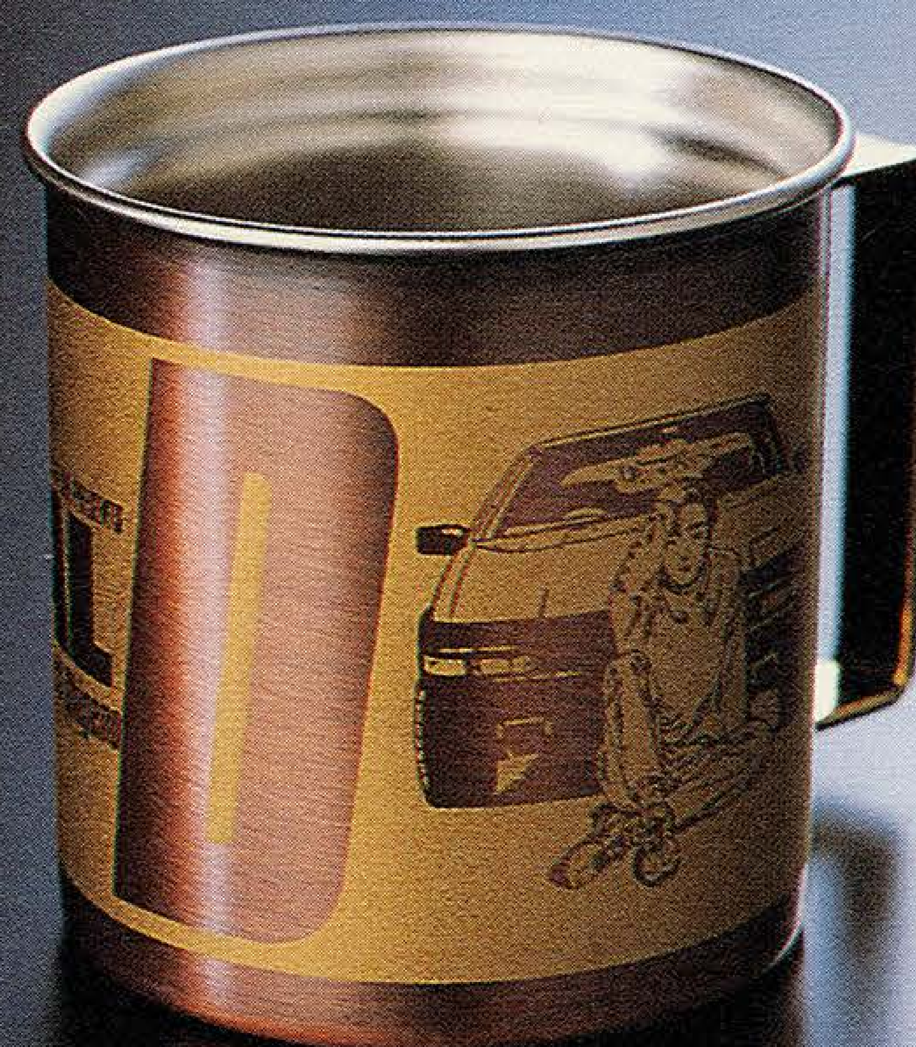
③ひとり寝　解消タオルケット（'97年　YM5／6合併号）
タテ190cm×ヨコ140cmの大判。右下はサイズ比較のための単行本



②デュアルクッション（'96年　YM26号）
カーアクセサリーにも最適なペアクッション



⑤秋名温泉　ふる里のまんじゅう（'98年　YM3／4合併号）
2種のヤキ印入り秋名名物栗まんじゅう



④ダウンスロートカップ（'97年　YM26号）
クロームメッキの軽量&頑丈マグカップ



⑦レッドサンズ公認ストップウォッチ（'99年　ＹＭ３／４合併号）
バックライト付き。防滴仕様



⑥Tシャツ「PROOF of RED SUNS」('98年　YM27号)
レッドサンズ公認制作。胸のチームのシンボルマークと
左スソの「峠訓七ヵ条」を刻んだ英文は、夜光プリント



⑨プロジェクトD公認スウェット（'00年　ＹＭ３／４合併号）
ラッセル社製スウェットに全ての文字を刺繍で入れたもの



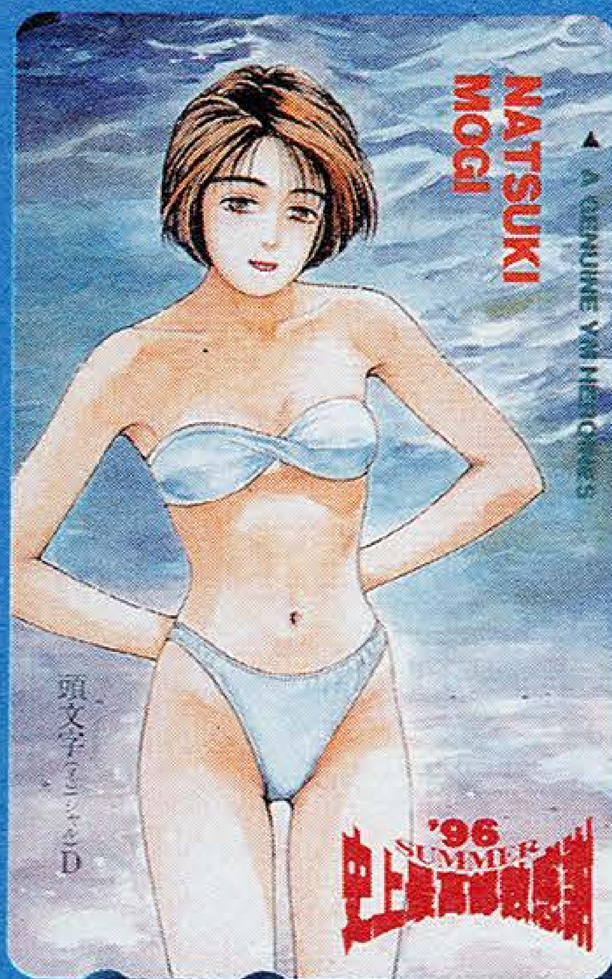
⑧ハイブリッドマウス＆マーベラスパッド（'99年　YM29号）
Re-mixマウスパッド、Windows& i Mac対応USBマウス



⑪あつあつジュージューセット（'01年　ＹＭ４号）
グリル＆特製ウッドチェアー2脚



⑩プロジェクトD　ダブルエース軽食セット（'00年　YM30号）
ランチョンマットには刺繍、フォーク＆ナイフの柄には
刻印でプロジェクトDの文字



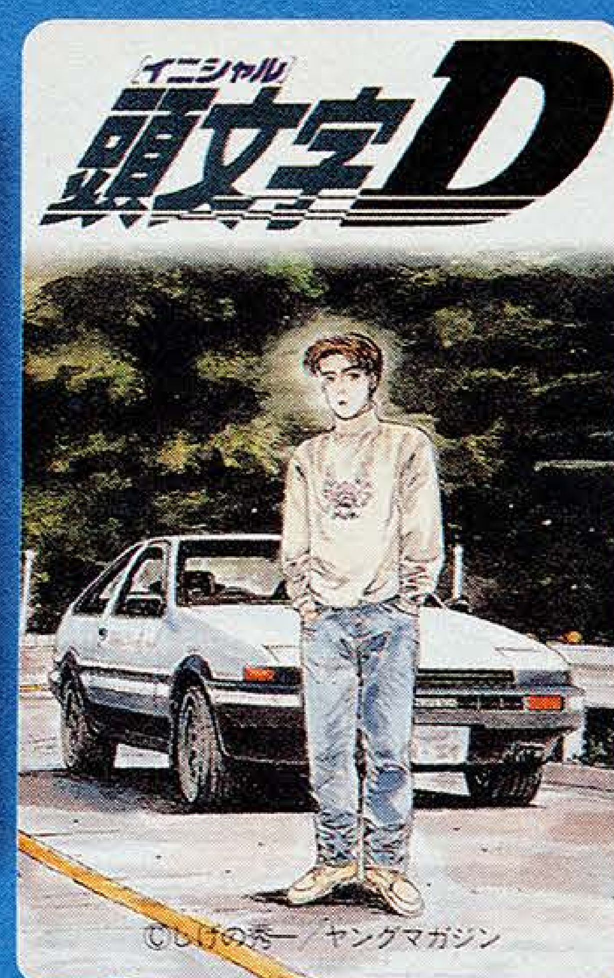
④ヤングマガジン'96年第36／37合併号 史上最高部数感謝 YMヒロイン水着



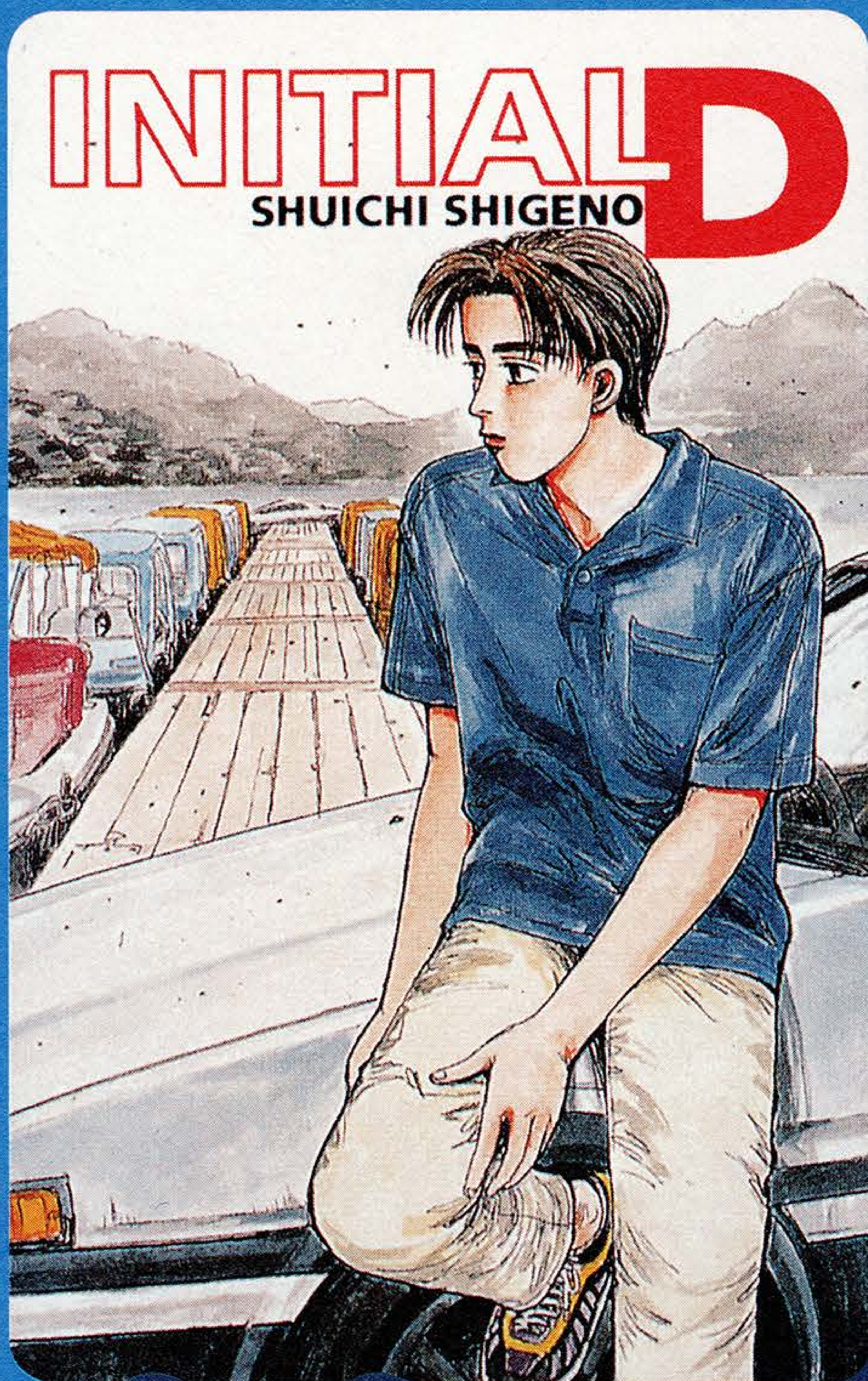
③KC第4巻 頭文字D杯争奪‼ キミの最速伝説 参加賞



②ヤングマガジン'96年第31号 連載五十回記念



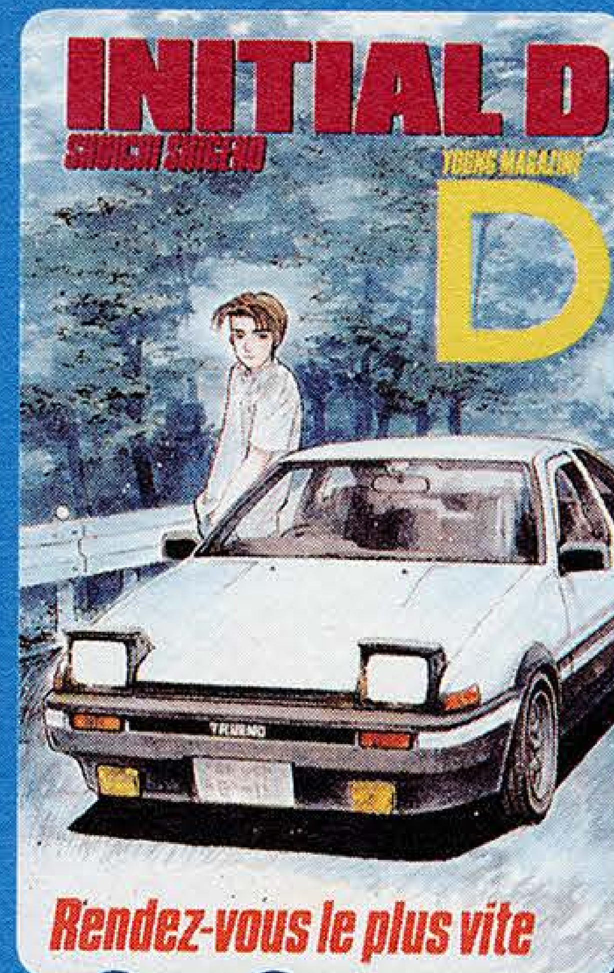
①ヤングマガジン'96年第2/3合併号 オリジナルグッズ



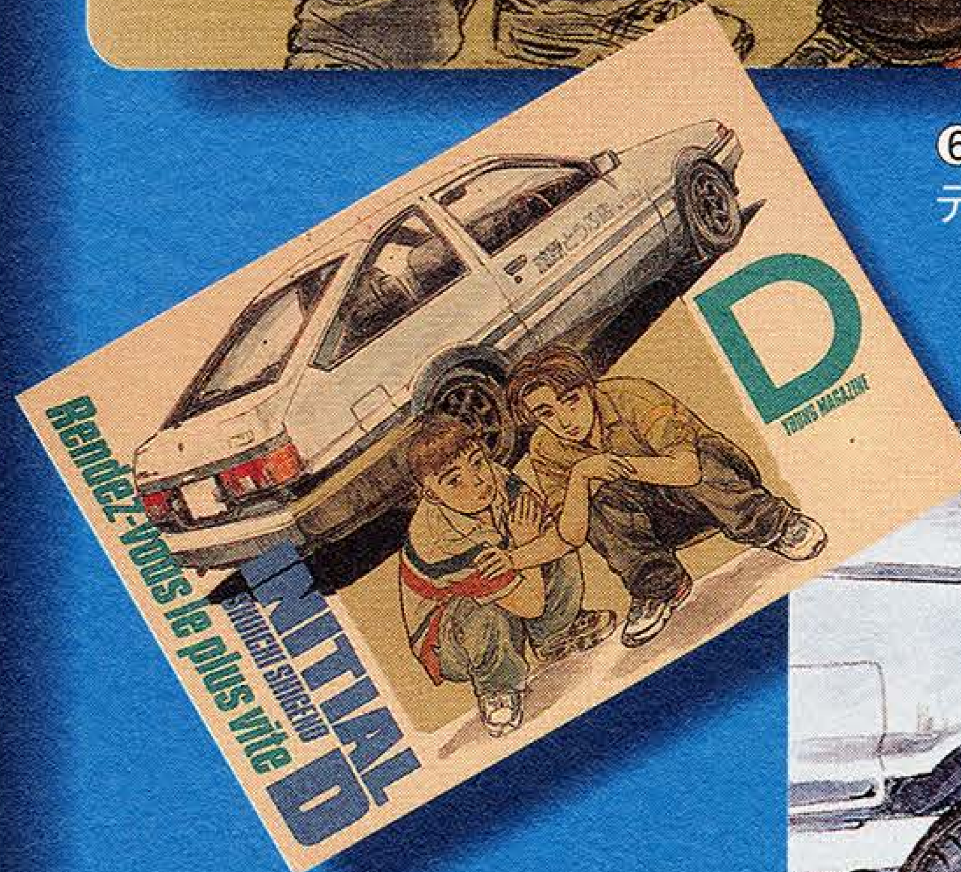
⑦講談社キャラクターズ

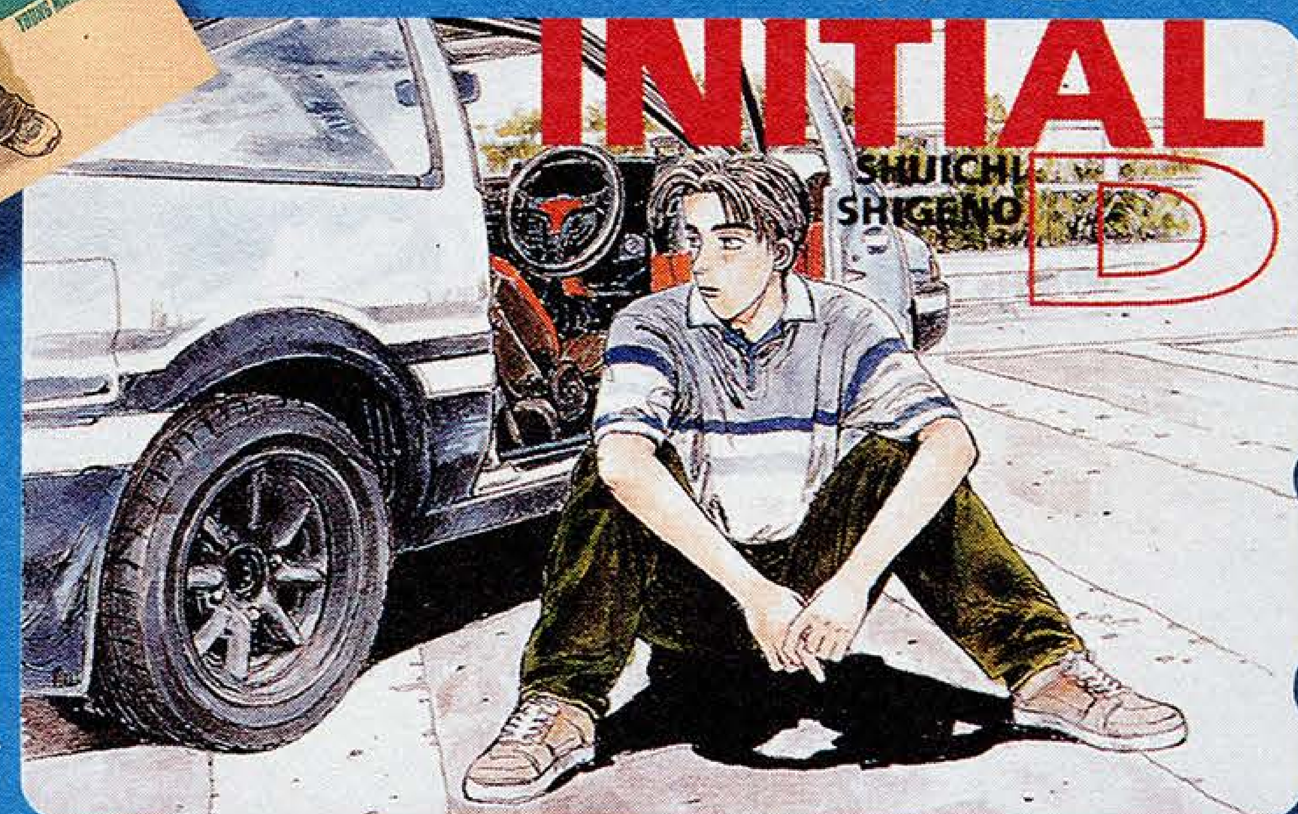


⑥KC第6巻 最速のランデブーフェア

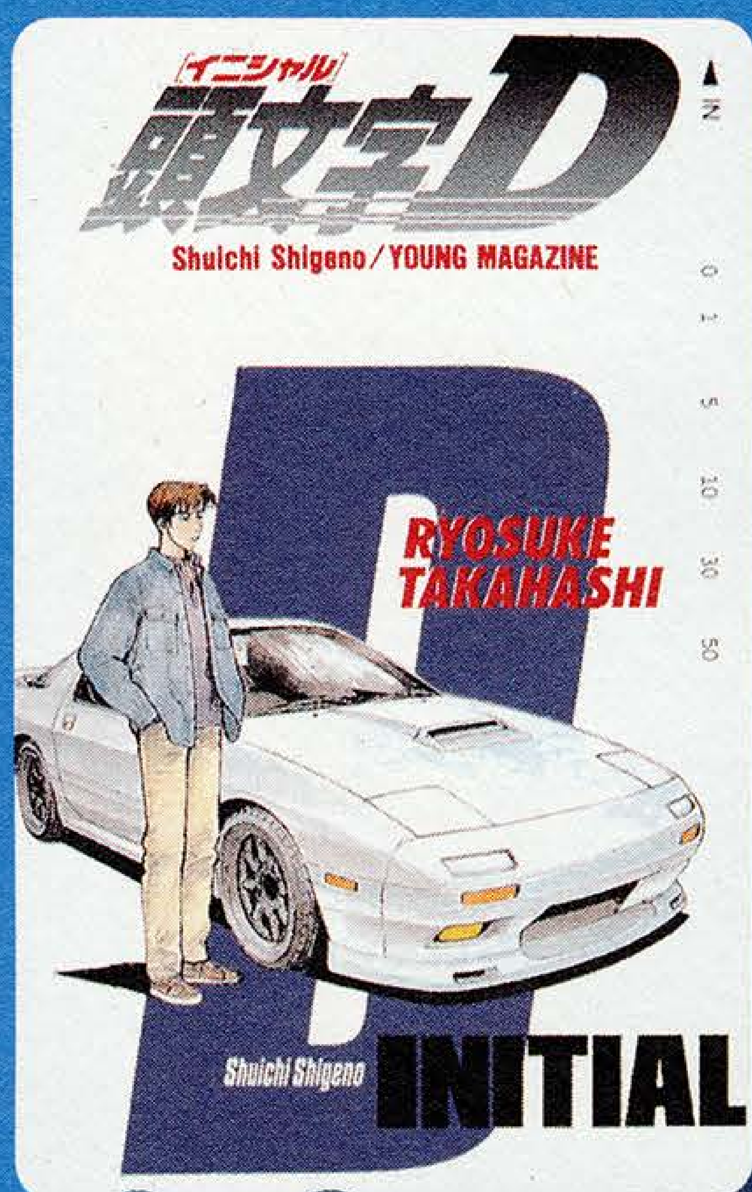


⑤KC第6巻 最速のランデブーフェア





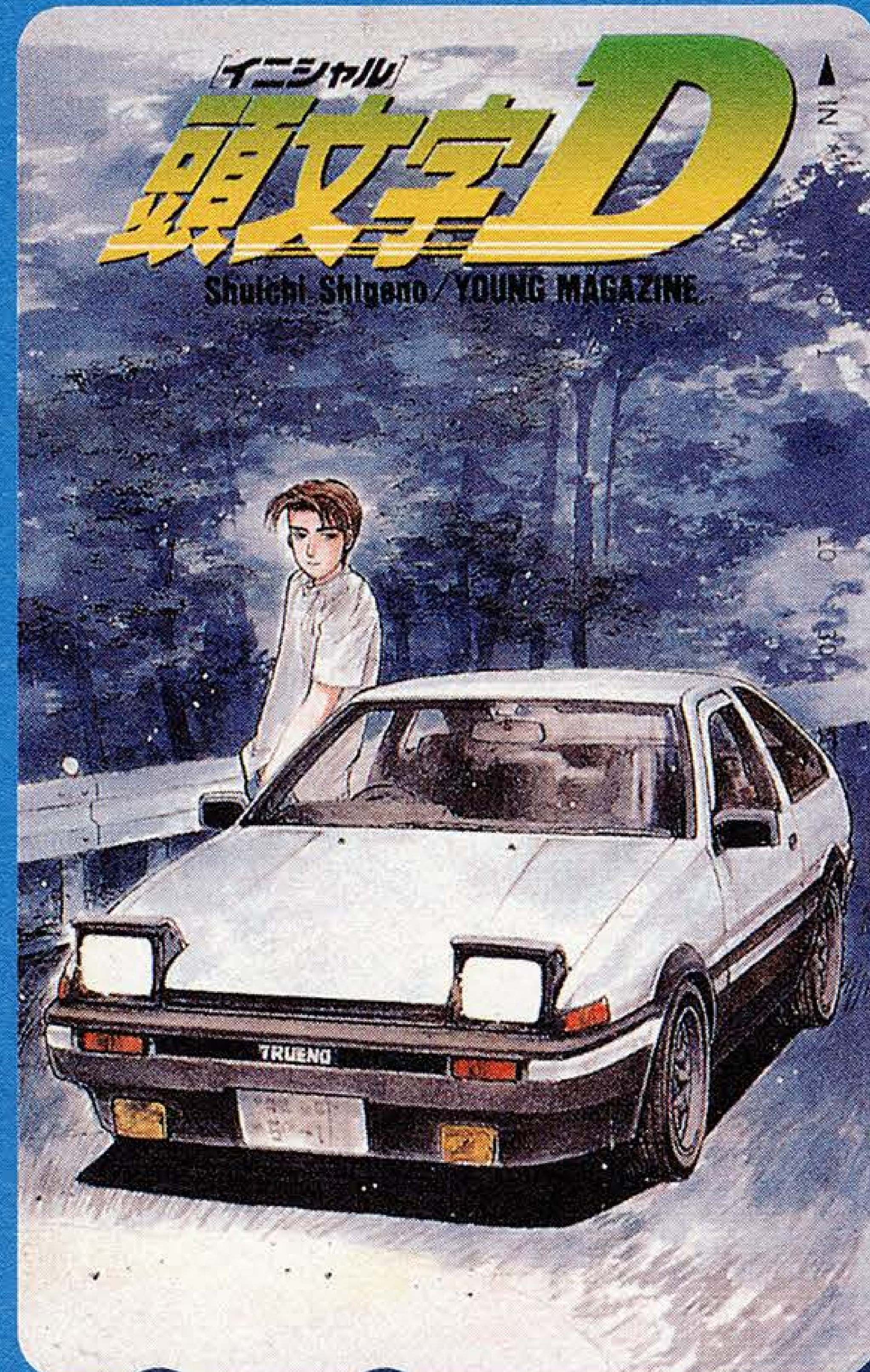
⑧講談社キャラクターズ



⑪ヤングマガジン'97年第38号 連載百回記念



⑩ヤングマガジン'97年第38号 連載百回記念

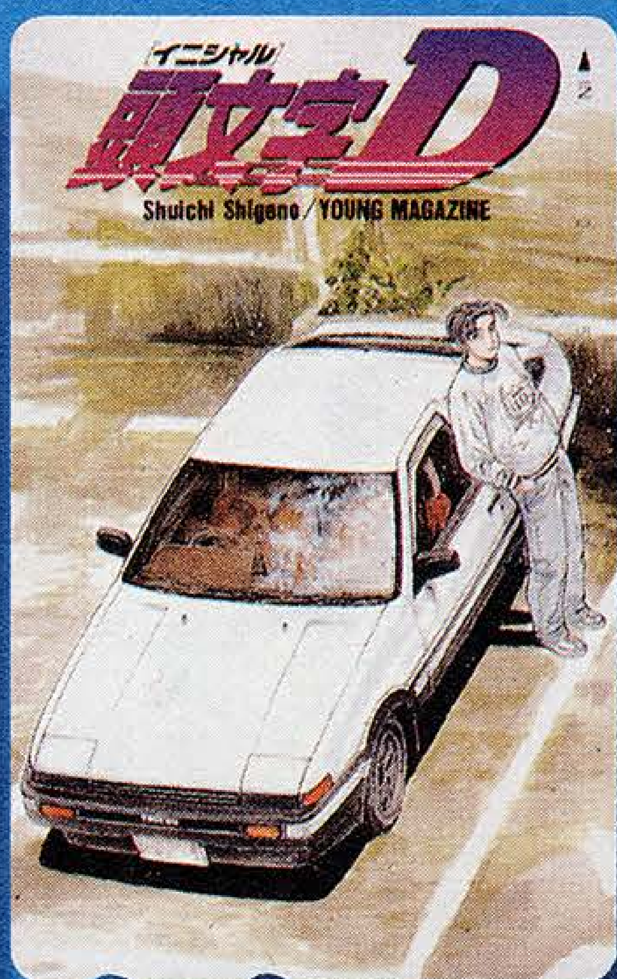


⑨ヤングマガジン'97年第38号 連載百回記念

INITIAL D TELEPHONE CARD COLLECTION



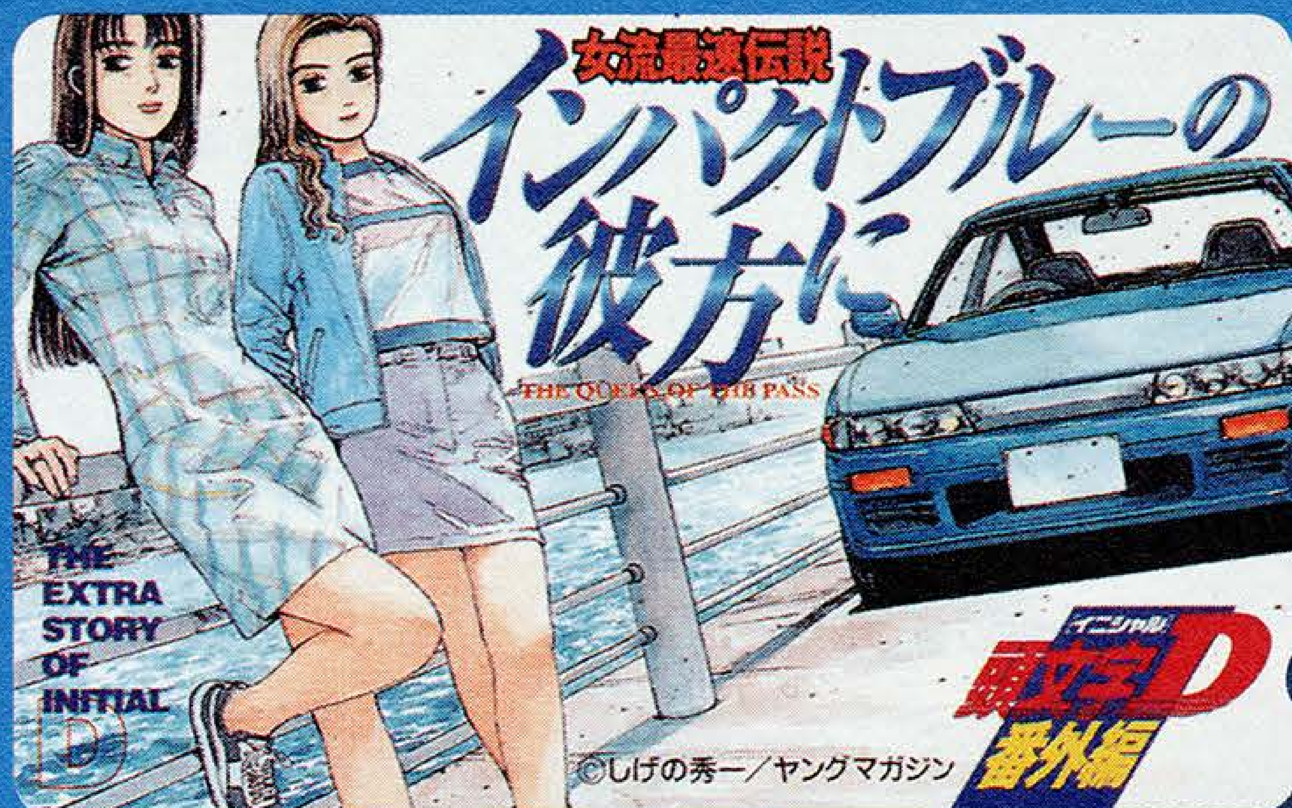
⑭KC第13巻 DOHCフェア



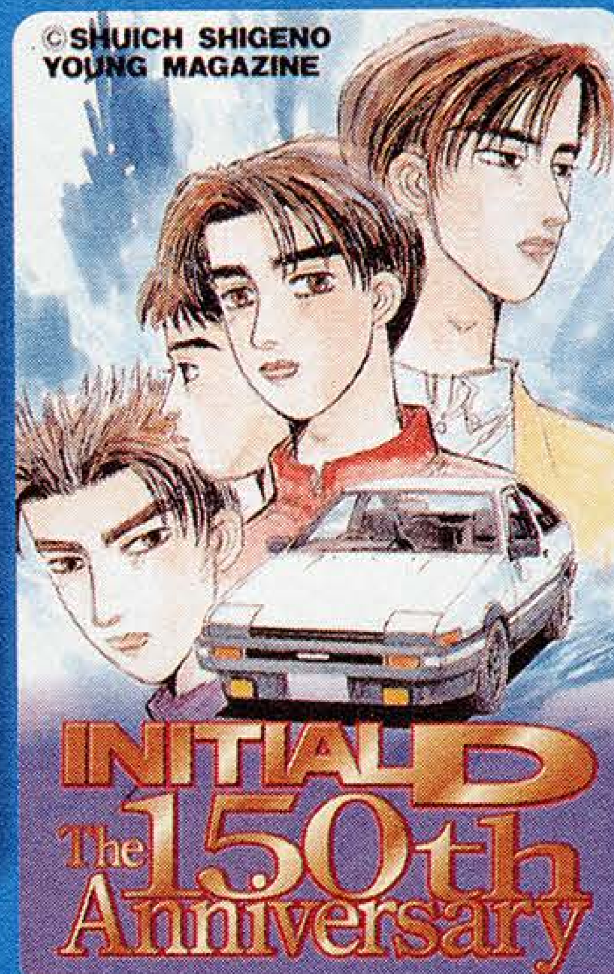
⑬ヤングマガジン'97年第38号 連載百回記念



⑫ヤングマガジン'97年第38号 連載百回記念



⑰ヤングマガジン'99年第7号 『頭文字D』番外編『インパクトブルーの彼方に』



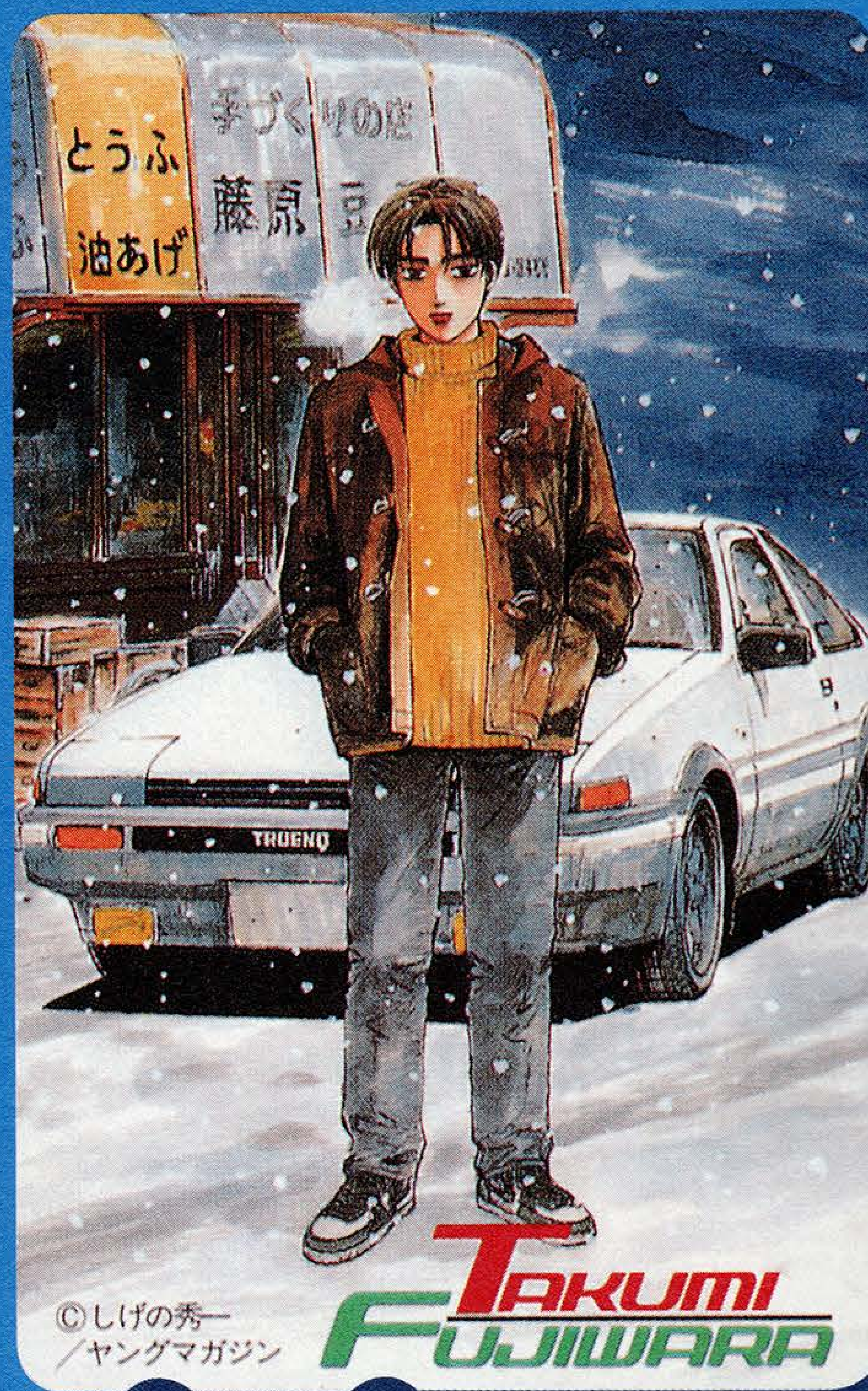
⑯ヤングマガジン'98年第48号 連載百五十回記念



⑱『頭文字D』総集編Vol.2 Fall in "D"



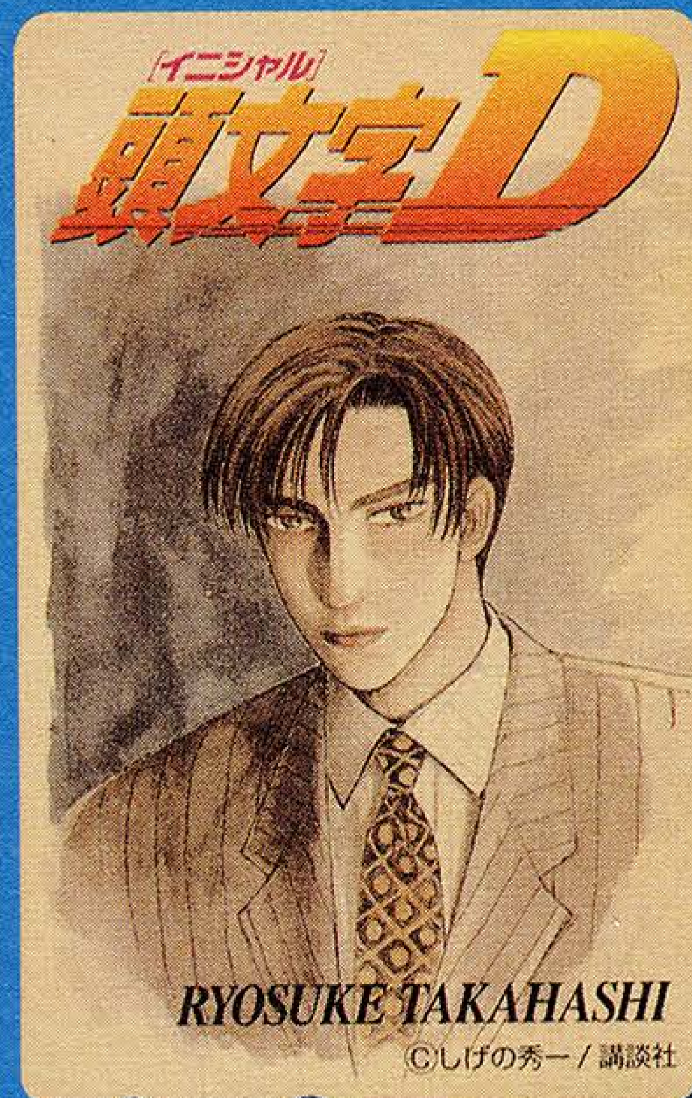
⑲KC第18巻 高橋兄弟



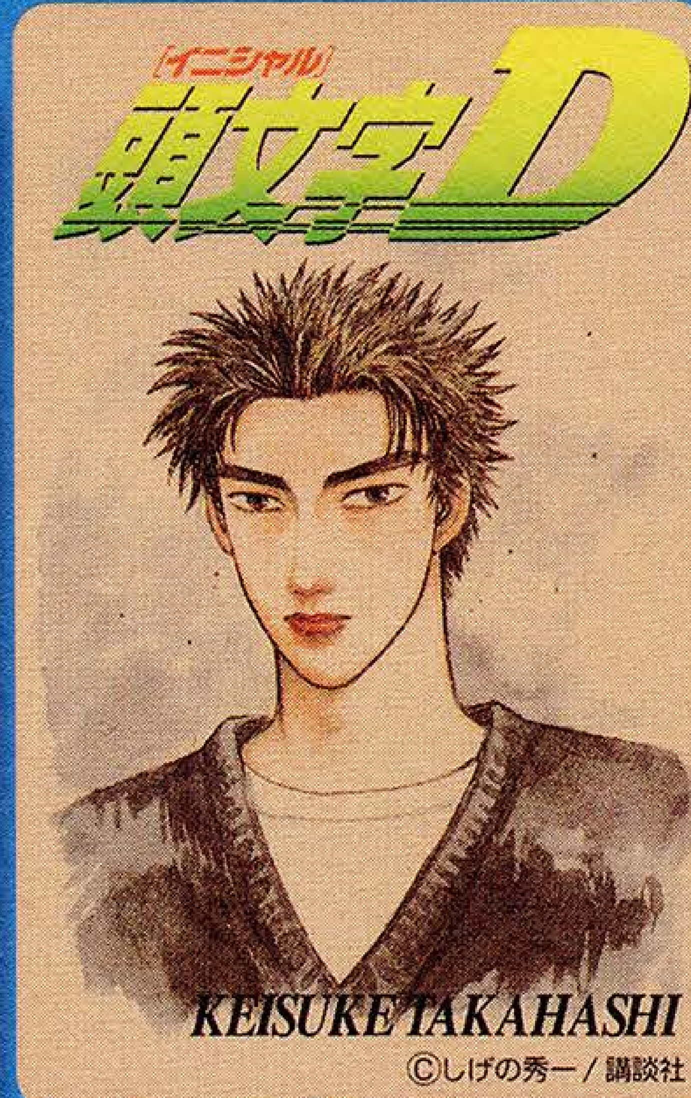
⑮KC第13巻 DOHCフェア



㉓講談社キャラクター事業推進部『頭文字D』スタンドテレホンカード



㉒講談社キャラクター事業推進部『頭文字D』スタンドテレホンカード



㉑講談社キャラクター事業推進部『頭文字D』スタンドテレホンカード



⑳KC第18巻 高橋兄弟

SHUICHI SHIGENO SPECIAL LONG INTERVIEW ALL of 「D」

しげの秀一 スペシャルロングインタヴュー



今、あらためて「D」について…

単行本発行部数累計27,000,000部を超えるメガヒットとなった『頭文字〈イニシャル〉D』。この独創性あふれる世界観は、いったいどのようにして作られたのか…。『D』について、そして自分自身について、しげの秀一がすべてを語り尽くす、スペシャルロングインタヴュー!!

『D』ワールドすべては、ハチロクから始まった…。

――今回のインタヴューでは、漫画『頭文字〈イニシャル〉D』に関する話。そして、しげのさんのプライベートを含む漫画の外の世界の話。これら二つの要素を盛り込んだ『D』ワールドのすべてを体感できればと思っています。ですから、今まで数多くのインタヴューを受けてきたしげのさんにとっては、過去に受けた質問と重複するかもしれません。

しげの秀一氏（以下しげの） わかりました。

――ではさっそく、『頭文字〈イニシャル〉D』についてうかがう前に、しげのさんとクルマの出会いについて教えてください。

しげの 『バリバリ伝説』の1巻が出る頃ですから20年くらい前のことですね。関越自動車道に向かう途中の目白通り沿いに、トヨタのオート店があったんです。ちょうどクルマを買おうと思っていた時期に、そこで新車の発表会をやっていたので、オートバイでフラフラっと入ってみたんです。そこにあったのがハチロクでした。それでそのまま買ってしまったんです。実はその時は、クルマなら何でもよかったんですよ。

――ハチロクがあるから見に行ったのではないのに、その場でハチロクを買ってしまったのですか？

しげの はい。だからもし、そこにあったのがファミリーカーみたいなクルマだったら、それを買ってしまうところだったんです。本当に、僕がたまたまクルマを買おうとした時に、ＡＥ86というクルマがデビューしていて、そのオート店に僕が偶然足を運んだだけなんです。当時としては革新的なクルマで、レースやラリーでも活躍しているということは、後で雑誌などを読んで知りました。

――現状を考えると、かなり運命的な出会いですね。となると、しげのさんが峠や走りを意識しはじめたのは、その後ということになりますよね。

しげの ハチロクを購入してから2～3年後ですね。土屋圭市さんのドリフトのビデオの影響が大きかったと思います。あれを見た時は本当にカルチャーショックを受けました。途方もない世界があるんだなって…。それから、雑誌などを読むようになって、ハチロクをチューニングして峠を攻めるということを知ったんです。その時僕は『バリバリ伝説』の連載中でした。仕事のあい間をぬっては深夜の関越に乗ってハチロクで群馬方面の峠に行くことが、次第にすごくいい気分転換になっていったんです。

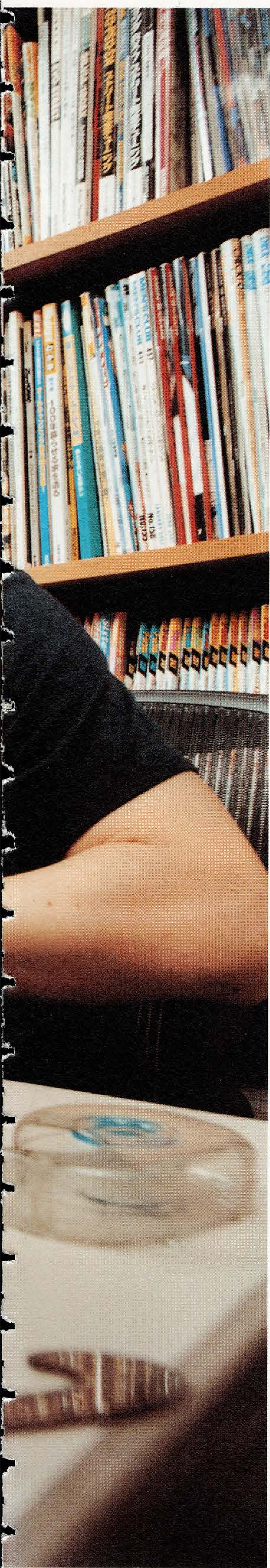
――その気分転換をしていた峠に、『頭文字〈イニシャル〉D』の世界観が存在していたのですか？

しげの 当時はあまり走り屋のチームとか、グループとかいう概念がなかったような気がします。クルマを持った仲間同士が、ドリフトをするのに適した同じ場所を、何度も行ったり来たりしながら、思い思いにパフォーマンスを楽しんでいるだけという感じでしたね。

――バトルになるという感じではなかったのですか？

しげの 一概には言えませんが、少なくとも僕が行っていたエリアは、暴走するというよ





り、クルマ好きが仲間同士でドライビングのテクニックを磨きあって遊ぶという雰囲気でした。でも、おそらく地元意識みたいなものはあったと思いますよ。事故が起こったり、騒音などで住民に通報されたりすると、その場所では走りにくくなったりすることもあるんです。だからその場所には場所なりの暗黙のルールみたいなものがあったりして……。

──しげのさんもそういう場で、テクニックを磨いたのですか?

しげの　僕は仲間とではなく、一人で走っていました(笑)。仕事の都合上走り始めるのも夜中3時頃でしたし。でも、逆にそれが楽しかったです。自分とクルマだけの対話しかないというところが。そこであの(土屋圭市の)ビデオのようにやってみたくて、頑張ってみるものの、思ったように曲がれない。でも、少しでもうまくなろう……と結構のめりこんでいきましたね。自分でテーマを持って、創意工夫しながら練習しましたよ。ちょっと行き詰まったらドライビングのハウツー本買ったりして(笑)。

──ハチロクに出会い、峠に行くようになりました。では、いつ頃『頭文字〈イニシャル〉D』の構想ができていったのでしょう?

しげの　それはその時から10年以上たった連載開始('95年)の直前です(笑)。それまでは、むしろクルマ漫画は『バリバリ伝説』と似た作品になるような気がしていたので、僕の中では少し抵抗がありました。でも、新しい連載を始める前だけに、いろいろと考える時間があって、その時に自分にとって身近な題材を描きたいと思うようになったんです。そうと決まると、その後はスムーズにいきましたね。自分のクルマを出して、自分の土地勘のある場所を舞台に……といった具合に。その頃はもう既に、峠をチームで走ったりすることも、一般的になっていましたし…。

──しげのさんがハチロクを求めたわけでもなく、クルマ漫画を描こうという気すらなかったことを考えると、『頭文字〈イニシャル〉D』は奇跡的に存在しているようにも思えてきたのですが…。

しげの　そうですね。連載が始まった頃にはハチロクのブームも終わっていたのに、もう一度ブームが来てくれましたし。なんの思惑もなく買ったクルマが、20年近くたった今も漫画の中で走ることができているのですから、奇跡的なことなのかもしれません。それに、仮に他のクルマを買っていたら、今の『頭文字〈イニシャル〉D』は間違いなくなかったと思うんです。MR2ではやっぱり『D』は考えられません。唯一無二のクルマだったと思うんです。そういう意味では、ハチロクに出会えたことは本当に幸運でした。

──いくつかの奇跡と幸運と、そして20年ほど前の、深夜3時の気分転換が漫画『頭文字〈イニシャル〉D』を形作っていったのですね。となると、一人孤独に峠を攻めていた時間は、本当に貴重な時間でしたね。

しげの　そうですね。

仮タイトルから始まった『D』の大ブレイク!!

──では、月並みな質問となるかもしれませんが、やはり『頭文字〈イニシャル〉D』ときたら、そのタイトルが何を意味するのか、気になるところです。

しげの　『D』はよく巷で「ドリフト」とか言われてますけど、違うんです。それはストーリーが進んでいくうちに明らかになっていくので楽しみにしていてください。意味はともかくとして、このタイトルはかなりスピーディに決まりましたよ。連載開始前、ヤングマガジンの予告に、仮タイトルでもいいからとにかく入れないと、という段階になったので、とりあえずその『D』に合わせる『頭文字〈イニシャル〉』という文字の、漢字とカタカナの2パターンのロゴを作ってもらったんです。漢字との組み合わせの方が、かっこいいとは思ったのですが、その時は100%これで…という気持ちにはなれませんでした。でも、もう正式タイトルを決めないと時間がないという時点になってしまったので、「じゃ、これでいいです」って感じで(笑)。だから最初はピンとこなかったです。今となっては愛着が出てきて、しっくりくるようになってきましたけど。

──そしてタイトルが決まり連載がスタート。拓海というキャラクターが誕生したのですね。豆腐屋という設定なども決まって…。

しげの　それは本当に連載開始直前ですね。さっきも話したように、四輪で漫画を描くということは決めてたんですけど、国産車で峠を攻めるという行為自体、自分には経験があったものの、やはりメジャーなものではなかったんですよ。一般的にはかなりなじみのない、ごく一部の人達だけの世界でしたから…。

──今では、峠のクルマ漫画なんて、すごく自然に受け入れられますが……。

しげの　当時は違ったんです。だから、そういう少数の人達だけがわかるような漫画でもいいと思いながら描いていました。一応最初からヒロイン(なつき)は立ててやっていくつもりはありましたけど、基本的に男ばかりで女っ気のない世界でいいと、割り切った設定を考えていたんです。助手席に女の子を乗せたりとかいう軟派な話という方向性は、わりと早いうちから捨てていました。一人で孤独にクルマと向き合うような、そういう閉ざされた方向の話にしていこうと……。

──まさに以前のしげのさんの世界ですよね。夜中3時に関越で走りに行っていた頃の。

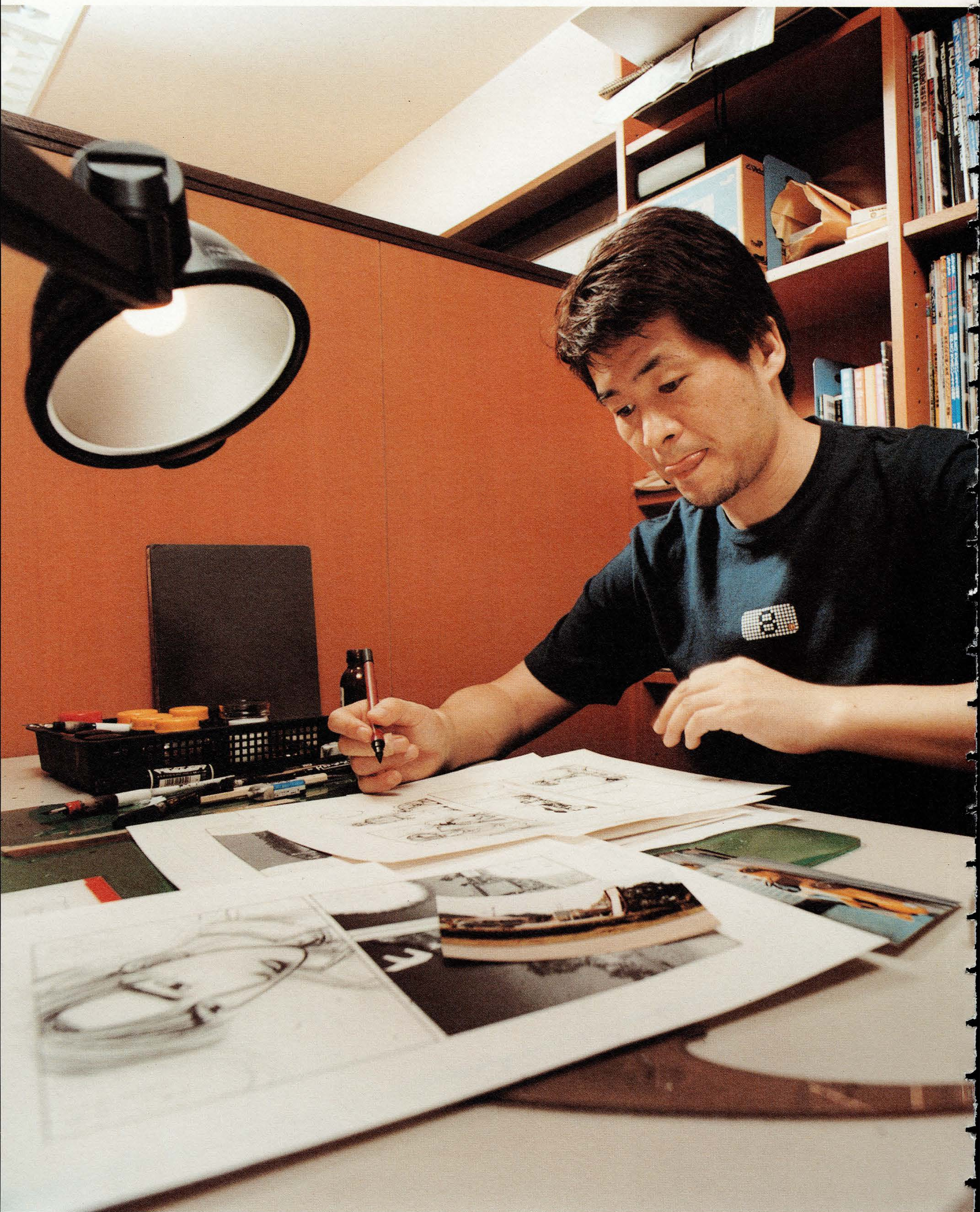
しげの　そうですね。孤独だけどクルマとの対話がある世界です。

──それが大ブレイクしました。予想外のことだったのですね。

しげの　そうですね…。意外というか、なぜだかわかりませんでした。でも、最初は狭い世界で受け入れられていたんだと思います。そしてある種、専門的な知らない世界を解説されていくうちに、少しずつ興味を持って読んでくれたんじゃないかと…。

ジリジリ…ハラハラだった単行本第1巻の舞台裏

──そして連載開始。拓海はなかなか走りませんでした。単行本1巻が終わっても、主人





公はまだ走らなかった‥。そしてついに走った時には本当に盛り上がりました。

しげの　僕の予定ではもう少し早かったんですけどね。自分でもハラハラしてました。

―でも、結果的にはそれがすごくよかった。

しげの　いや、本来（人気を考えれば）あれはリスキーですよ。当時は見せ場のような展開は早めに突っ込んで行くべき、というのがセオリーだったわけで、自分にもそういう気持ちはあって、ジリジリしながらすすめていましたね。自分自身が余裕な気持ちで引っ張っていたら失敗していたと思いますよ。不安になるから逆にテンションを上げなきゃと思う。結果オーライじゃないけど、その危機感がよかったのかもしれません。

―そんな舞台裏があったとは、本当に意外です。確信犯とばかり思っていました。

しげの　わかってる人はわかってると思いますよ。

―でも、そういう引っ張りはその後の展開では殆どと言っていいほどなくなりましたね。むしろ展開は早くなった。

しげの　バトルはどうしても長くなってしまいますけどね。展開はスピーディな方がいいですよね。

カリスマ高橋兄弟誕生秘話 そして毅、慎吾の登場

―そしてライバルとして登場したのが、今でも作品の中でカリスマとして登場する高橋兄弟です。二人をあえて兄弟キャラにしたことに理由はあるのですか?

しげの　たぶんＲＸ－７が２台あったからですよ（笑）。どっちを出していいかわからなかったんです。ＦＣが好きだったんだけど、ＦＤは自分でも持っているし‥。絞りきれなくて両方出しちゃおうかという‥。それが同じロータリーエンジンだから、二人を親友とか濃い関係にしたくて、結局兄弟にしたんです。そしたら最初にクルマありきだったんです。そしたらあの二人はすごくスムーズに動いてくれましたね。単行本の５巻が終わるくらいまでの流れは一気に決まりましたからね。拓海が弟・啓介に勝ったらすぐ、兄・涼介が出てくるというのではなんか自分の中では早すぎたんですよ。涼介はエリアナンバーワンですからね。だからその域まで、拓海が成長する必要があったんです。そのためにはＧＴ－Ｒの毅とのバトルで早いドリフトを覚え、ＥＧ－６の慎吾とのデスマッチを乗り越えることで、ドリフターの欠点を矯正しなければなりませんでした。この二人によって大きな成長があったからこそ、涼介とのバトルが成り立ったんです。啓介に勝った後の拓海では涼介には勝てなかったと思いますよ。勝つためには、毅や慎吾とのバトルが、どうしても必要だったということです。この頃はこんな感じで拓海を成長させることを前提に理詰めで作っていたからか、相手のクルマやキャラやバトルの順番は、苦しみながらも自分の中で自然に決まってくれてたんです。今度は拓海がビジターをやらなければ‥‥となると碓氷峠の二人（真子と沙雪）という設定が、なぜか自然にできていきましたし。

クルマありきでキャラクター そして設定ができてゆく‥

―クルマありきでキャラクターができて、それから設定ができあがっていくというのは、聞いていてすごく新鮮に感じます。

しげの　主人公からしてそうですからね。ハチロクってクルマを考えたら拓海みたいな若い奴が乗れるクルマじゃないよなって考えるじゃないですか。そうするとオヤジが乗ってて子供がそれを使うようにしようってことになって‥。オヤジの仕事をクセのあるハチロクを使って無理矢理手伝っていれば、かなりのテクニックは身につくだろうなって。この老婆心なオヤジ（文太）が出てきた段階で設定がいろいろ決まっていったんですよ。そし

しげの秀一
スペシャルロングインタヴュー



てハチロクは何だかんだ言っても遅いよなって考えた時には、下り専門てことにしようとか、クルマが設定を作ってくれたんです。あらためてそう考えると、やっぱりハチロクというクルマが『頭文字〈イニシャル〉D』の基本的な世界観を作っていますよね。

——そして真子と沙雪、京一、渉、カイなどクルマありきのキャラクターがどんどん出てきたというわけですね。

しげの　そうですね、拓海の対戦相手はうまい具合に。碓氷峠の真子と沙雪とのバトル以降は、ジグソーパズルをむやみに組んでいったら、偶然ポンポンはまるみたいな感じがありましたね。でも、あの頃は打ち合わせで結構悩んでた記憶もあるんですよ。今読み返しても、そうは見えないんですけど、かなり危ない橋を渡っていたような…。池谷（先輩）なんてメインキャラでもないのに、いきなりラブラブモードのラブコメになっていましたからね（笑）。それでもクルマありきのキャラ達が拓海の相手として、なぜかうまくハマっていってくれたので、このあたりもいい展開でした。

——あの拓海が外（碓氷峠）に出て行くあたりは確かにストーリーにも変化が見られましたね。

しげの　バトルオンリーじゃなくて、もう少し勝った負けた以外の話を入れていきたかったんです。周囲を固めるというか、人間関係に深みを出せれば、読者も世界に入りやすくなるわけだし。だから恋愛がうまく絡んだ時が自分としては好きでした。碓氷峠のへんの切ない感じとか…。読み返すといろいろ思い出します。一人で碓氷まで写真撮りに行った時のことや、プライベートのことを思い出して辛くなったりします…。

賛否両論？ヒロインなつきについて

——碓氷峠の真子と沙雪の前に、女性キャラと言えばなつきですよね。なつきは『D』ワールドの中にいて、かなり異彩を放つキャラだと思います。いい意味で言えばリアル。悪く言ってしまうとヒロインらしからぬヒロインといいますか…。

しげの　そうですね。ヒロインとして、ふさわしくないと言えばそうなのかもしれませんね。今考えても、わざわざあんな形で出さずに、もっとすんなりいくキャラクターでもよかったのではないかと思うこともあります。でも、それが良かったか悪かったかは別にして、反響は思いのほか大きかったです。多くの読者に嫌われたぶん、強い存在感はあったと思います。僕は嫌われると思って出していたわけではなかったんですけどね。

——計算ずくではなかったのですか…。それにそこまで嫌われているとも思えませんが…。

しげの　そうですかね。僕もわりとかわいがっていたんです。でも、なつきはクルマありきで決まっていったキャラクター達の理想的な世界とは、明らかに違うところにいましたね。だからと言って嫌われるとも思ってなかったので、なつきを責める内容のファンレター読んで動揺したこともありましたよ。失敗したかもしれないと内心思ったこともありましたね。

——でも、彼女が気になって仕方がないという読者はかなり多かったと思います。

しげの　そういう意味では、ああいう出し方で正解だったのかもしれません…。

——卒業したなつきが東京に行く、別れのシーン。あそこは本当に、ぐっときました。

しげの　結果論ですけど、卒業のあたりの話を書いているときのなつきはすごくよかったんです。走りだけで話を持っていくと、どうしてもエピソードが苦しくなってしまいます。なつきがいたおかげで拓海を走り以外の現実にもっていきやすかったんです。イツキとか池谷とか文太だけだと、やっぱりあのあたり（卒業）の話はキツかったと思うんですよ。そして、拓海がなつきに「プロになりたい」と言うあたりは、彼女の存在なしにはありえなかったシーンだと思うんです。そういう意味で彼女はちゃんとストーリーに色を添えてくれました。

——なつきに限らずあったかいですよね、秋名の仲間達は。

しげの　拓海はクルマを知らなかったし、興味もさほどなかった。だから拓海がいろいろな事を知ったり、バトルに引っ張り出されたりするためには、イツキも池谷も健二も必要なキャラでしたね。それにしてもメインキャラでもないのにキャラクターは一人歩きしますね。池谷もイツキも恋愛してるし（笑）。

そして始まった最速伝説プロジェクトD

——そしてプロジェクトDに入っていくわけですね。涼介を中心に拓海と啓介の両エース。始まる時はこの状況設定にゾクゾクしました。そして拓海は飛躍的に進化していく…。

しげの　拓海が成長していくには、コーチ役のような、よき指導者が必要になってきます。文太一人より涼介と二人のほうが、より効率がいい。それもドライビングの何たるかを知り尽くした、違う個性を持った二人。文太は突き放した感じですけど、涼介はかなり念入りに突っ込んで教えてくれるという感じで。それぞれが違う面から拓海を成長させていきますから、かなり欲張った設定ですよね。でも、プロジェクトDの活動は、ドラマ上の時間では1年しかありません。この1年で拓海をもっと成長させようとしたら、この二人でも足りないくらいなんです。だから今後も拓海にはかなりのスパルタ教育をしていかなければならないんです（笑）。

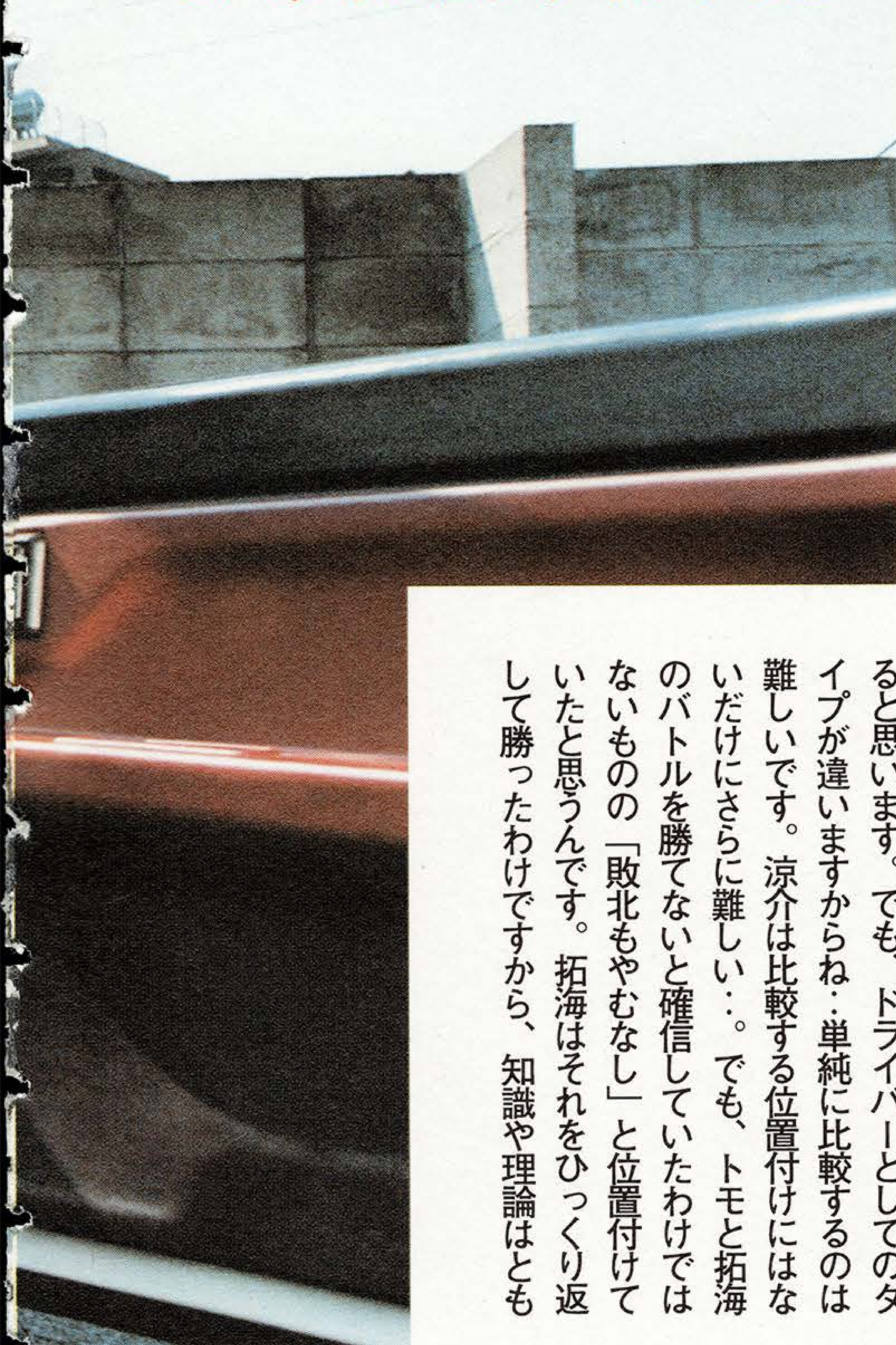
——そのスパルタは今後のプロジェクトDの遠征で行われ、拓海は進化していくのですか？

しげの　そうですね、普段は文太と基礎トレ

ーニングをしつつ、遠征では涼介と応用トレーニングをしつつといったように。ああいう拓海のような常識にとらわれない素直な性格は、すごく多くのものを吸収しやすいと思うんです。拓海は確かに天性のドライビングセンスを持ってはいますが、性格的な面もかなり進化していく要素を持ってると思うんですよ。だから期待していてください。

——プロジェクトDの遠征では、東堂塾とのバトルはかなり見ごたえがありました。大輝や酒井もかなりよかったですけど、なんと言ってもプロが出てきましたからね、ついに…。

しげの そうですね、ストーリー全体を考えると、プロであるトモの登場は大きな節目になりますよね。でもプロを出す以上は、ドラマの展開で悩みましたね。今までは拓海がバトルに勝つ理由というのは自然にあったんです。相手が同じアマチュアである以上はマシンの差をドライバーがカバーするという、どうにでも展開できるグレーゾーンがありましたからね。アマチュア同士のバトルなら、ここだけは拓海が上なんだという部分に頼れば、マシンの差をハチロクがひっくり返す理由に自信を持っていられたんですよ。でも、プロであるトモにはそれが通用しなかっただけに苦しかったですね。バトル中にイタチか何かが飛び出してくるというアクシデントがあるんですけど、そういった突発的な出来事が起こらなければ、勝負の行方はどうなるか本当にわかりませんでした。拓海が負けていてもおかしくないバトルだったんです。トモにはちょっと気の毒な展開になってしまいました。でもこの時のトモはプロとしてレースの世界で行き詰まっていて、モチベーションの低い状態にあったんです。それに勝ち負けに関しては興味がないと言うか、細かいところにはこだわらないと言うか、技術で負けたわけではないので、そのへんは達観してるんです。むしろ拓海とバトルできたことをラッキーだったと思うくらい。自分が忘れていた、がむしゃらな執念みたいなものを、思い起こさせてくれたんですから。



しげの秀一
スペシャルロングインタヴュー

——決着のシーンは本当に感動的でした…。

しげの そうだといいんですけど…。でもこの部分はきちんと言葉にはしていないですよ。これを読んでいる読者にはわかってもらえると思いますけど…。

——拓海がトモに勝利した要因には、突発的な事故がないと成立しなかったことは理解できました。でも、この時の拓海は本当にすごかったですよね。涼介の想像の域を超える走りを見せてくれましたし。

しげの そうですね、かなり緊迫したバトルになっていましたからね。でも、拓海について本当に描きたかったのは、強運を引き込む力と言うか、ある種スーパースターになるための条件と言うか、そういったあたりなんですよ。時の運を無意識に引き寄せてしまう、拓海はそういうタイプの人間であるということを、このエピソードで感じて欲しいです。

——少し話は変わりますが、プロジェクトDの遠征が始まってから、拓海にもメカニックがつきましたよね。ボンネットも黒くなりましたし。彼らは普段いったいどんなことをしているのでしょうか？

しげの クルマの状態を常に高いレベルに維持する必要があるんです。そのためのメカニックとしてクルマの整備を任されているんです。公道が舞台でも彼らが必要なくらいレベルが上がっているということでもあるんですよ。バトルの展開も回を重ねるごとにシビアになってきますからね。彼らの登場は、必然ですね。

——拓海はこうした人達の影響を受けて、どこまで進化していくのでしょう？

しげの いきなりプロの世界に投げ出されても通用してしまう。一言で言えば、これです。でも実際はそうトントン拍子にはいかないかもしれません。

——世界にも通用するような？

しげの そうなんです。それこそ『D』なんですよ。でもここから先は言えないんですけど…。

——そうですか…。ではそろそろプロジェクトDに関する質問も終わりにしようと思っているのですが、最後に拓海と啓介の二人のエース、そこにチームの柱、涼介も含めてプロジェクトDでは、今誰が一番速いんですか？

しげの 啓介は「俺はエースだ」と言ってはいますが、2度の敗北からは、ずっと拓海が目標なんですよ。嫉妬と尊敬の念、両方があると思います。でも、ドライバーとしてのタイプが違いますからね…単純に比較するのは難しいです。涼介は比較する位置付けにはないだけにさらに難しい…。でも、トモと拓海のバトルを勝てないと確信していたわけではないものの「敗北もやむなし」と位置付けていたと思うんです。拓海はそれをひっくり返して勝ったわけですから、知識や理論はともかく、涼介の想像の域は超えていますよね。そう考えると、やっぱりポテンシャルが最も高いのは拓海…？ でもやっぱり単純な比較は難しいですね。

アニメそして映画となり進化した『頭文字〈イニシャル〉D』

——それではちょっと原作から離れて、映像化された『頭文字〈イニシャル〉D』についてお話しいただけますか？ 「アニメ」は映画化されるまでになり、かなり話題になりましたよね。

しげの アニメ化されるということは何より原作を認めてもらえたということですから、嬉しかったですよ。アニメから原作に興味を持ってもらえることも多いわけですし。それに何より、CGのバトルシーンとBGMの迫力がスゴかった。CGに関しては、僕が漫画で表現したかったことを最も的確にやるには、この手段が最適なんじゃないかと思うほど感心してしまいました。BGMもしかり、今や音から作品を連想できますからね。原作のイメージを膨らましてくれたと思いますよ。それまでは漫画は漫画、映像は映像と区別していましたけど、相乗効果もあるんだということを知りましたね。でもTVアニメだけじゃなく、劇場版（映画）にまでなるとは…。試写会で観たのですが、あの迫力の映像を大画面で見せられた時には本当に驚きました。そこにさらにBGMが効果的に入ってくる。アニメとはさらに違う世界でしたね。ストーリーは一部で完結しなければならないので、原作とは少し違っていましたけど、うまくまとめていたと思います。あの作品は、すごくたくさんの人が携わってできあがったものですから、関係者には感謝ですね。

——でも、キャラクターの絵はどうしても原作どおりにはならないですよね。

しげの 似ていなかったりするのは残念だったりもしますが、原作の絵も決してアニメ向


TRUENO

きではないですからね。製作者側も苦労したことと思いますよ。

仕事以外の楽しみはやっぱり焼き肉・・？

――それではしげのさんのプライベートな部分に入っていこうと思います。まずは連載をしていてよかったことを教えてください。

しげの　それはいっぱいありますよ。劇場版アニメができて全国で上映されたことだって本当によかったし、WRCのリチャード・バーンズの助手席に座れたことも忘れられない。それ以外にもあげればきりがないですよ。

――では仕事以外での楽しみは・・やっぱり焼き肉ですか？　それ以外には？

しげの　やっぱり焼き肉は王道ですね。漫画家が仕事中に食べるものなんてコンビニ弁当や弁当屋の弁当、よくても店屋もんですからね。白ご飯にカルビは何よりの楽しみです。それ以外には・・やっぱり温泉ですかね。毎年行く恒例の温泉ツアー（今年は能登）、あれは本当に楽しいんです。おいしいものを食べて、温泉でゆっくり身体を癒すのは、何よりの気分転換になりますね。それと最近はタイ飯なんかも気に入ってるんです。3日くらい前にも行ってきました。池袋の芸術劇場の近くにある「メコン」という店なんですけど、そこがなかなかいいタイ料理の店で・・。サラダはすごく辛かったけどおいしかったです。

――実は私も食べたことがあります。おいしいお店でしたが、サラダは確かに辛かった・・。

しげの　そうでしょう。あと生春巻きにタイカレー。辛さとうまさでテンションあがりっぱなしでした。あとタイ料理でタイスキって知ってますか？　実は僕も食べたことがなくて、近いうちにみんなで食べに行こうと思ってるのですが、かなりおいしいらしいんですよね。ちょっとこれからはタイ料理を食べる機会が増えそうです。

――辛いの好きなんですね。

しげの　辛いのといえば麻布十番の「鳳仙花（ほうせんか）」。あそこは「メコン」のサラダと違って、フェアな辛さでしたよね。次々と箸が続くじゃないですか。韓国料理では、あそこはかなりレベル高いですよ。

――しげのさんと言えばやはり焼き肉というイメージがあります。おいしい食べ方やこだわりなど、焼き肉道についてお話しいただけますか？

しげの　好きなだけでこだわりなんで特にないし、おいしい食べ方も人それぞれだと思いますよ。僕は基本的に塩焼きは肉のみで、タレ焼きは白いご飯といっしょに食べるのが好きですね。あとはしいて言えば3人前以上食べるってことくらいですかね（笑）。

――他に何かハマっているものはありますか？

しげの　あとは・・・お好み焼きですかね。

――自分で作るとか・・？

しげの　自分でも作ったことはありますよ。でも大人数、最低4人以上で外に食べに行く方がいろんなバリエーションが楽しめるし、何より楽しいです。最近行ってる店は、お好み焼きの鉄板の脇にタコ焼き作るとこがあって、自分で作って食べられるんです。

――面白そうですね。おいしいんですか？

しげの　面白いし、おいしいですよ。最初はあまりうまくできませんでしたが、だんだんちゃんと作れるようになってきて・・あれはなかなか楽しかったですね。それと、もんじゃもよかった。今まで食べる機会がなくて、この歳で初めて食べたんですよ。僕にとってはお好み焼きより新鮮で、とにかくおいしかったですね。

今、一番気になっているクルマはやっぱり・・

――仕事以外はおいしい話でいっぱいですね。最後の最後に今一度、話をクルマに持っていってもよろしいでしょうか？　最近注目している車について教えてください。

しげの　今はやっぱりインプレッサですかね。最近、中古で買ったんですよ。タイプRのSTiバージョン、とにかくこれがすごくいい。

――そう言えば登場しましたね、漫画の方でもインプレッサが。あの拓海が完膚なきまでに叩きのめされました。まさに謎の怪物・・。あれですか？

しげの　そうです（笑）。

――あれはやはり、文太のものなのでしょうか？　文太がついに2台目のクルマを購入したのですか？

しげの　それはわりと近いうちにわかると思います。楽しみにしていてください。

――もし仮に文太が2台目のクルマを購入したとなると、そのクルマに拓海が乗るということはありえるのでしょうか？

しげの　それはまだ何とも言えませんね。

――わかりました。今後の展開に関しては、楽しみに待つしかないようですね。

しげの　そうですね。とりあえずこの先は、プロジェクトDの遠征が中心になっていくと思います。もちろんイツキをはじめ、秋名の仲間たち、それから文太も出てきますけど。あくまで主人公の拓海を中心に、涼介や啓介、その他のいろいろなキャラクターがその周りに出てきて、影響しあっていく、そして成長していくという形は変わらないと思います。その上で皆さんの期待を裏切るくらいに『頭文字〈イニシャル〉D』を盛り上げていければいいですね。

――本当に楽しみにしています。それでは、これからも新たなる、そして未知なる『D』の世界へ、読者を引っ張っていってください。

しげの　はい、頑張ります。





INITIAL D CHARACTERS

『頭文字D』を支える魅力的なキャラクター達。カリスマのオーラを放つものから、ご近所レベルの愛敬のあるものまで幅広い。そして、それぞれが理屈では言い表せない魅力をもつ。だから、ウラのウラまで深読みする人続出。なので、あえて初出しの特別なデータは出してません。

藤原拓海

【秋名スピードスターズ】

SPRINTER TRUENO[AE86]

とうふの配達をすることで徹底的に走りの基本を身につけた、峠の天才。相手が速ければ速いほど、自らも速くなる！

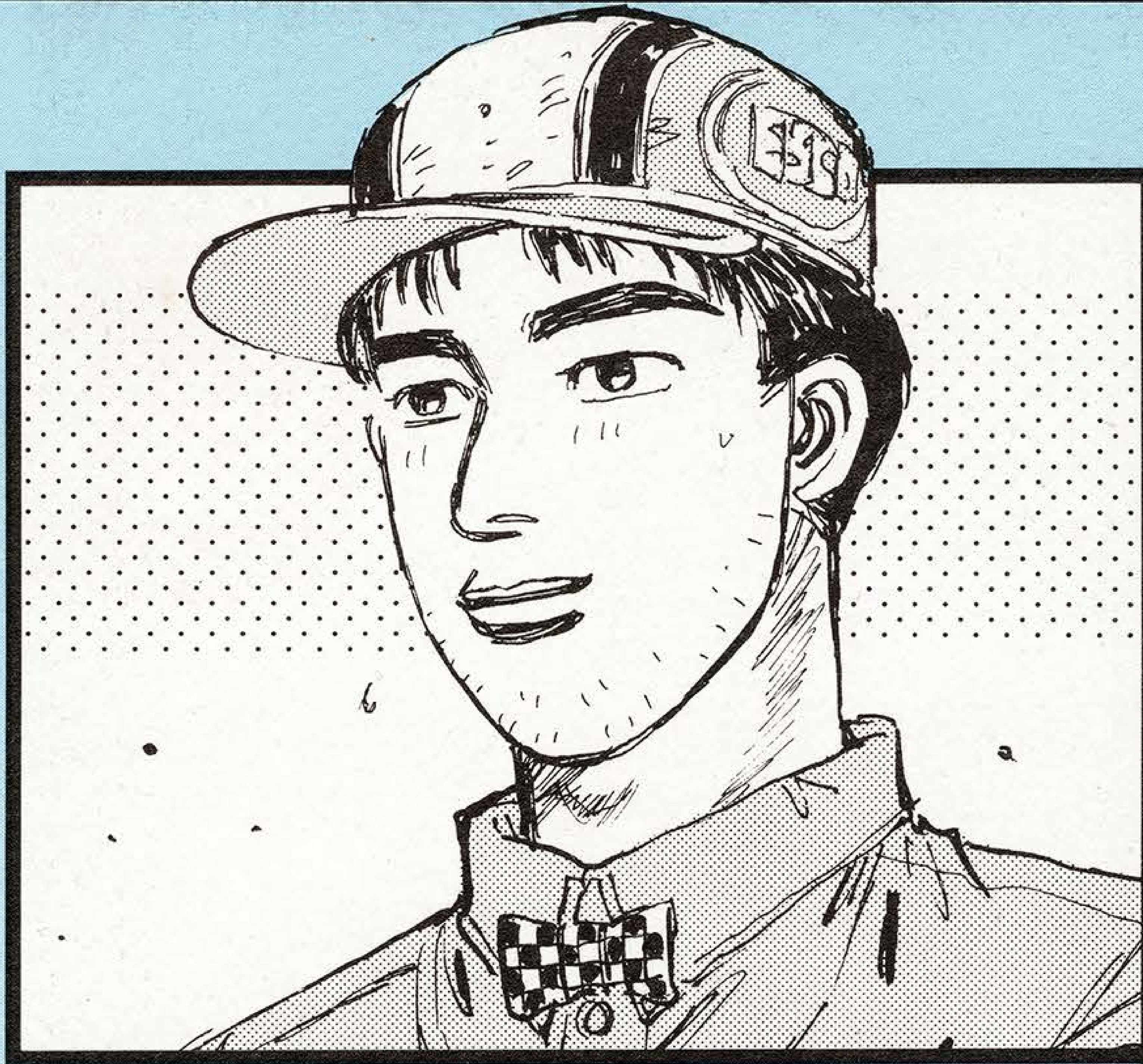
藤原文太

【藤原とうふ店】

SPRINTER TRUENO[AE86]

元ラリーストのとうふ屋。地元の秋名では誰にも負けない自信アリ。ほんとに負けなさそうなのがスゴい。喫煙者。







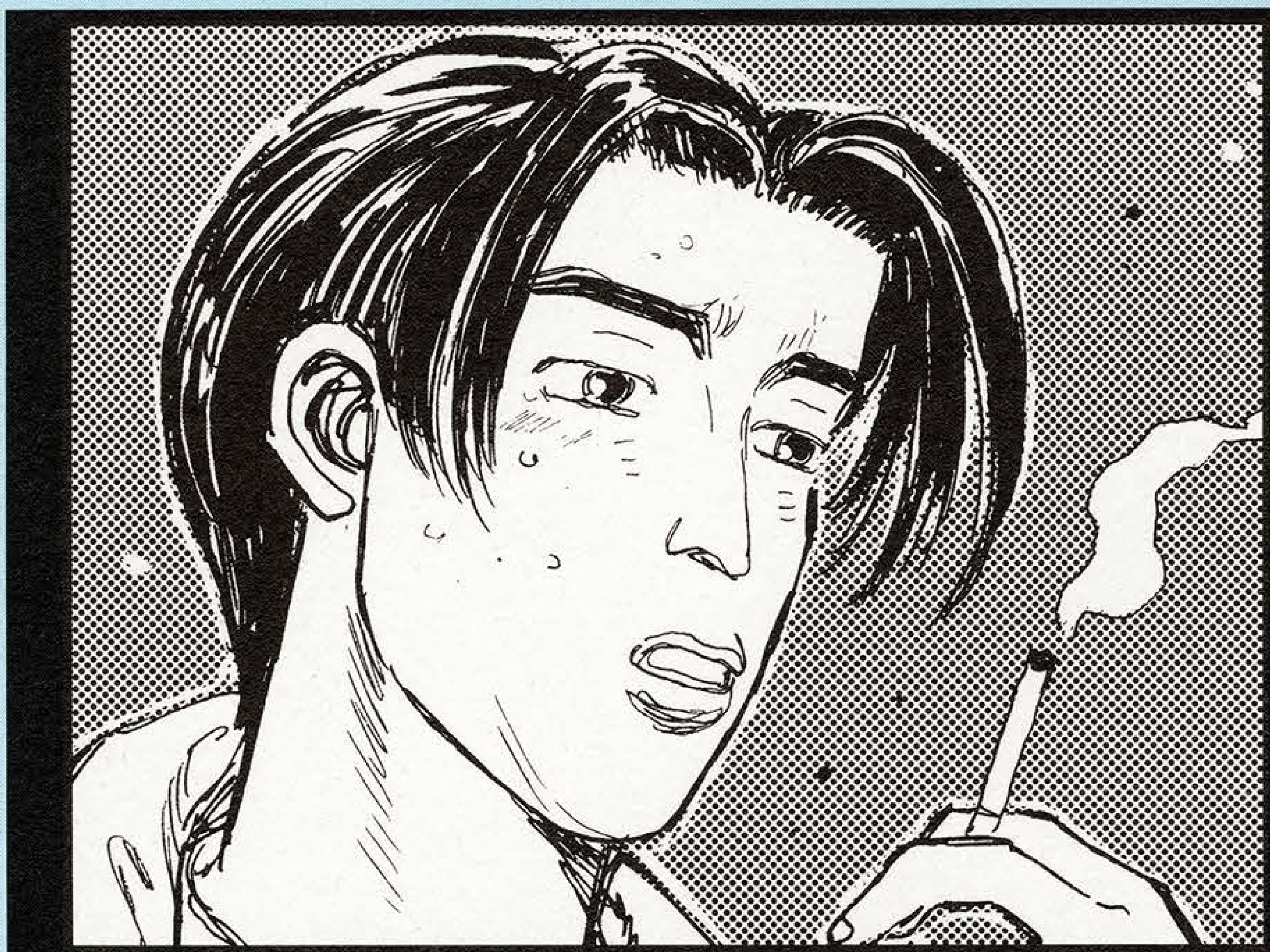
池谷浩一郎
【秋名スピードスターズ】
SILVIA K's[S13]
秋名スピードスターズのリーダー。真子との悲恋は今でも悲しむファン多数。

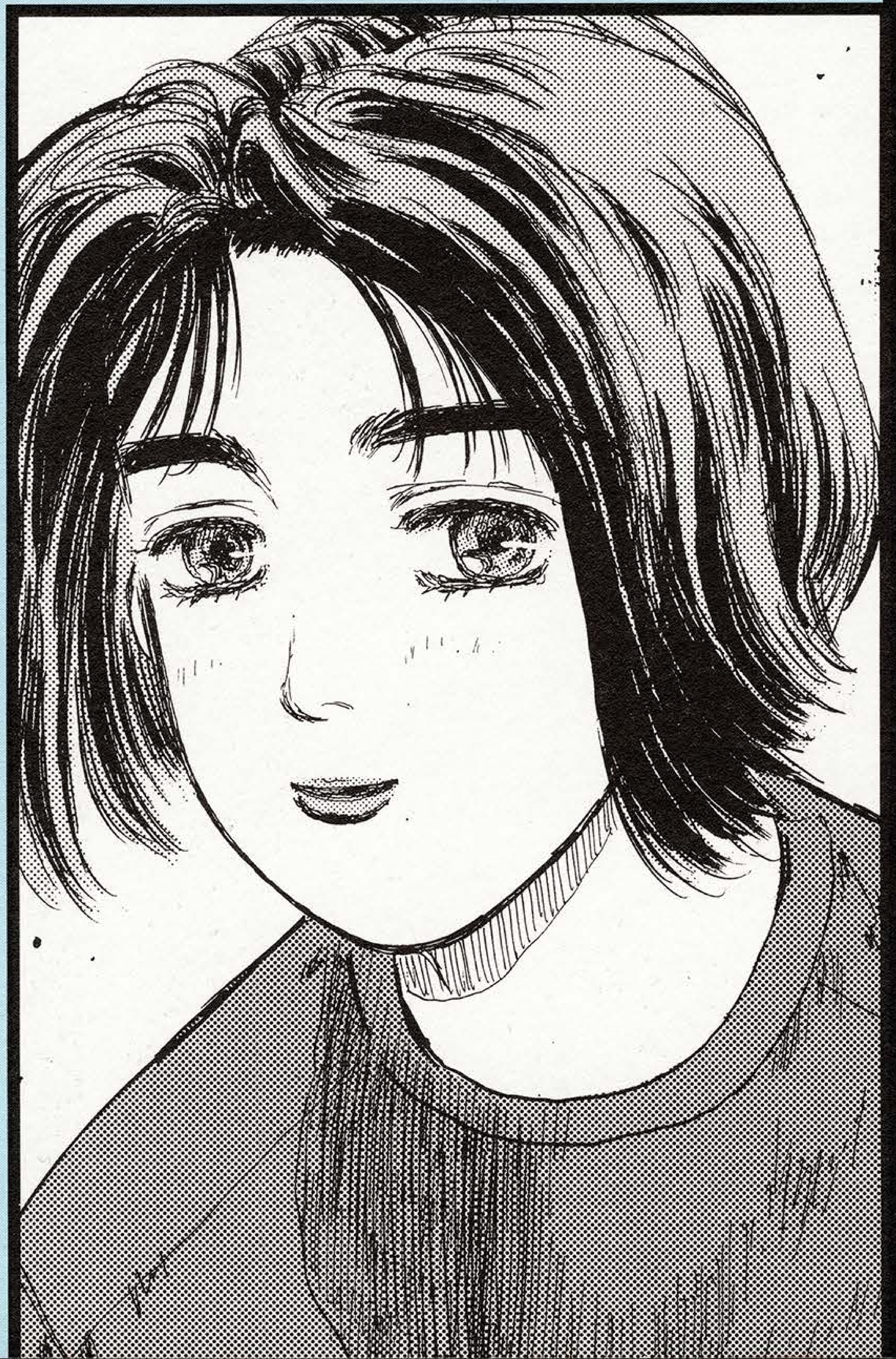
武内 樹
【秋名スピードスターズ】
COROLLA LEVIN[AE85]
拓海の親友。ハチロクと間違えてハチゴーを購入。いるだけで場がなごむ。



茂木なつき
連載当初より波紋を呼んだフェロモン全開ギャル。拓海とは高校最後の恋愛を。

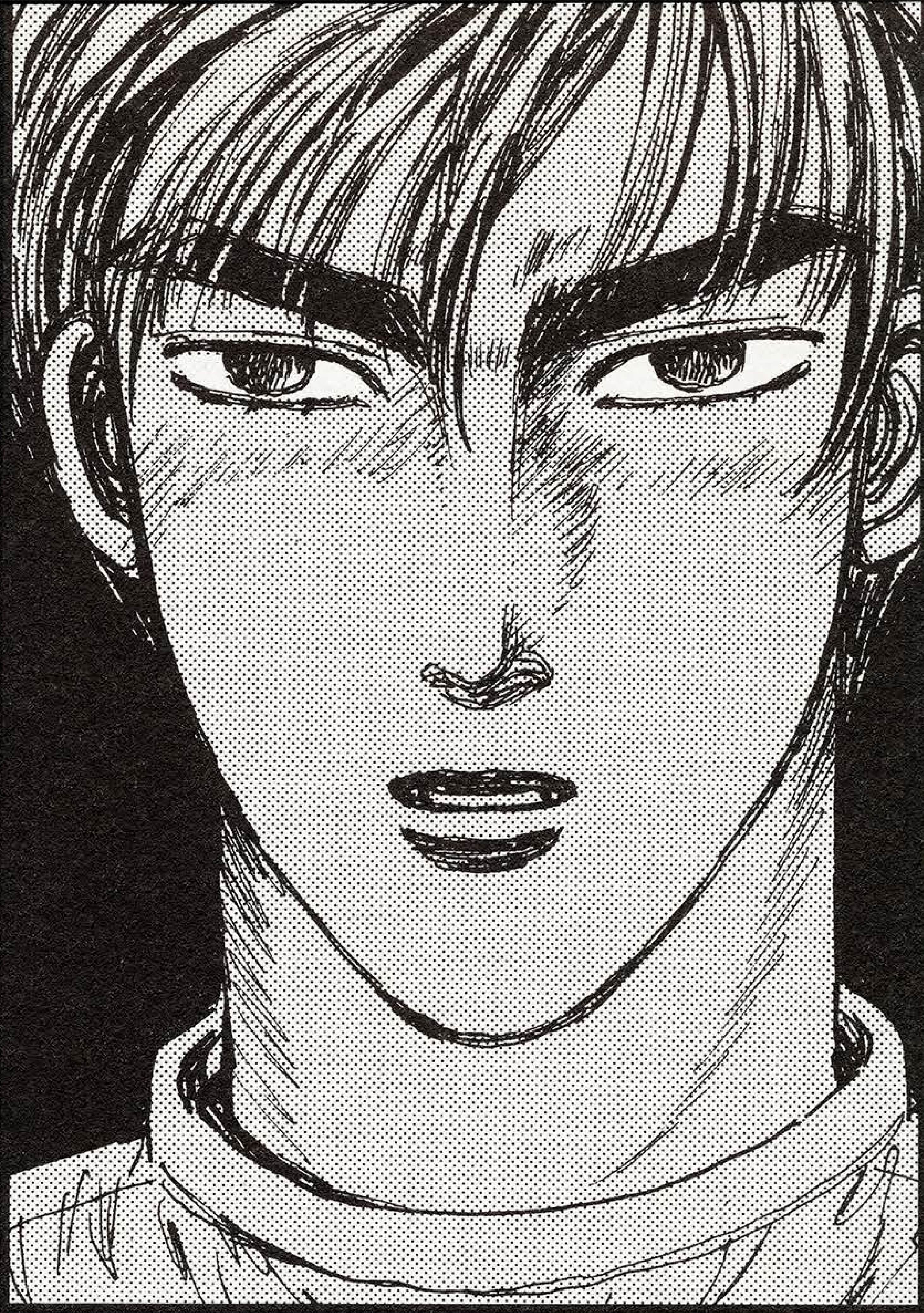
立花祐一
【店長】
地元・秋名のガソリンスタンドの店長にして文太の親友。これでも昔は走り屋。





健二
【秋名スピードスターズ】
180SX TYPE X[RPS13]
池谷達のいるガソリンスタンドにしょっちゅう出没。時に正論を言う好青年。



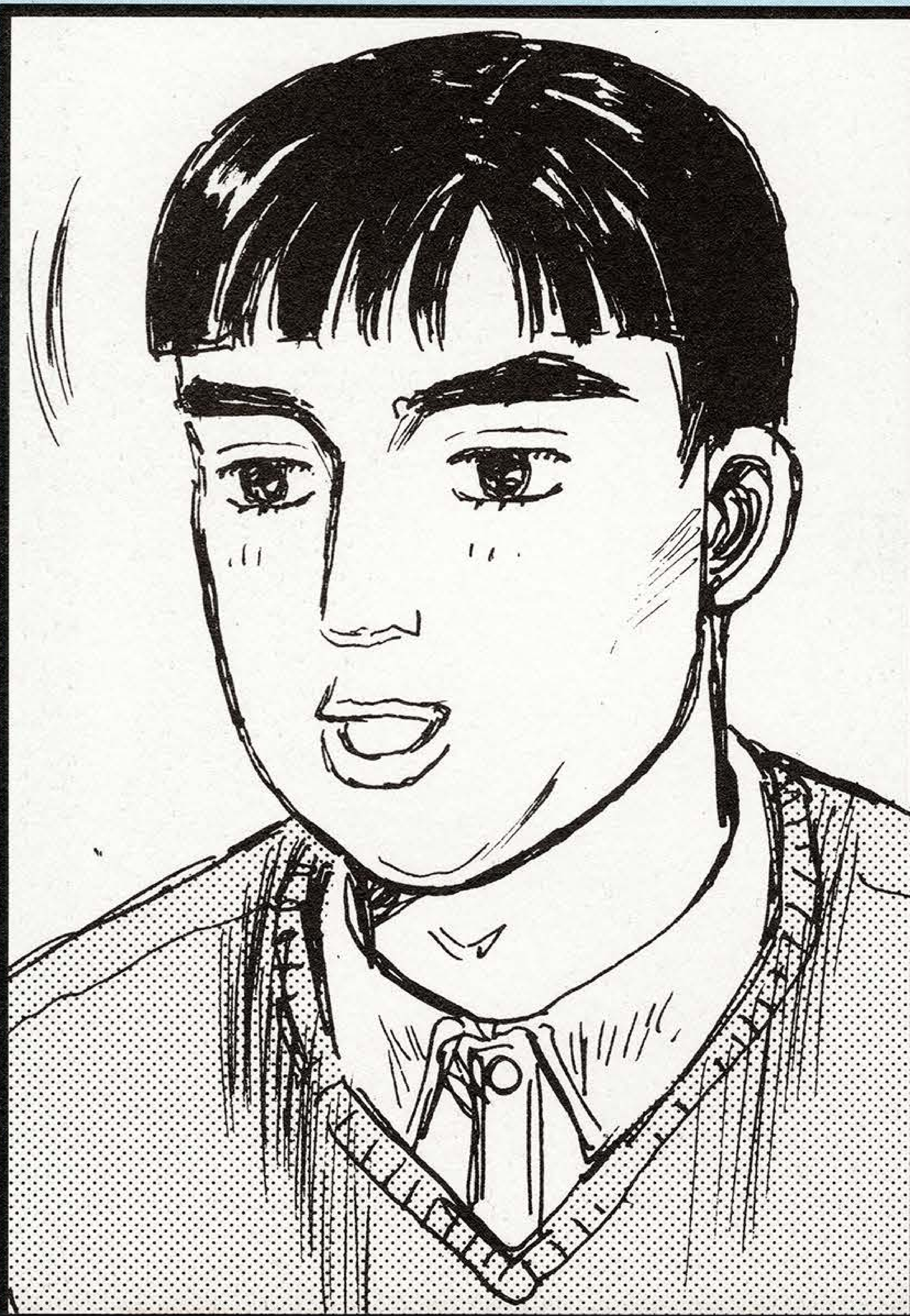


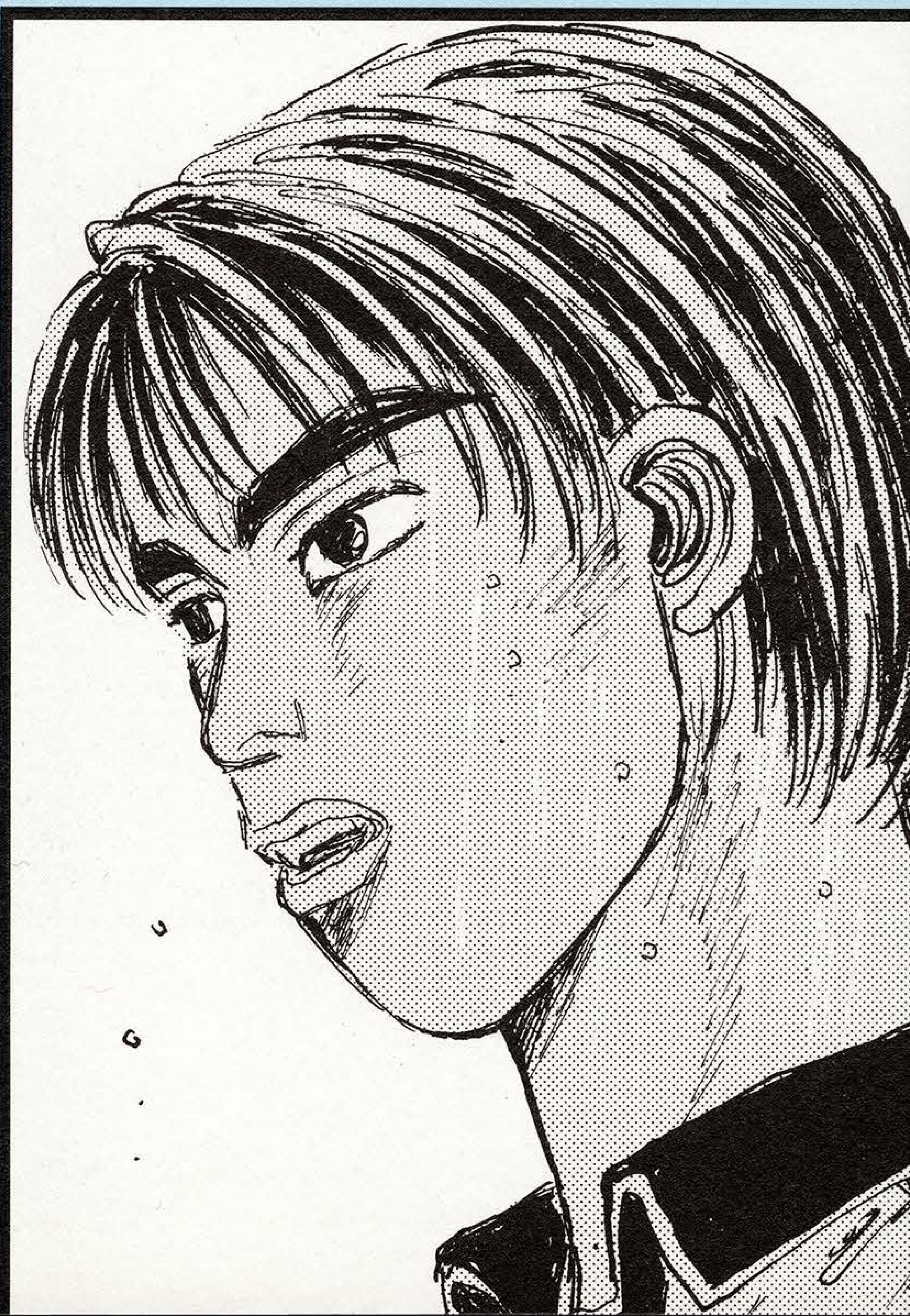
高橋啓介
【赤城レッドサンズ】
RX-7[FD3S]
熱いハートで超ストレートな性格。ロータリーエンジンを愛し、心から兄を慕う。

高橋涼介
【赤城レッドサンズ】
RX-7[FC3S]
赤城レッドサンズのリーダー。近隣にその名を轟かすカリスマ的走り屋。

史浩
【赤城レッドサンズ】
チームの広報部長。温和な顔で相手チームへ宣戦布告する役。謎の多い立ち位置。

中村賢太
【赤城レッドサンズ】
SILVIA Q's[S14]
高橋兄弟をどこまでも尊敬する。特に啓介の弟分的存在。わりと短気な性格。





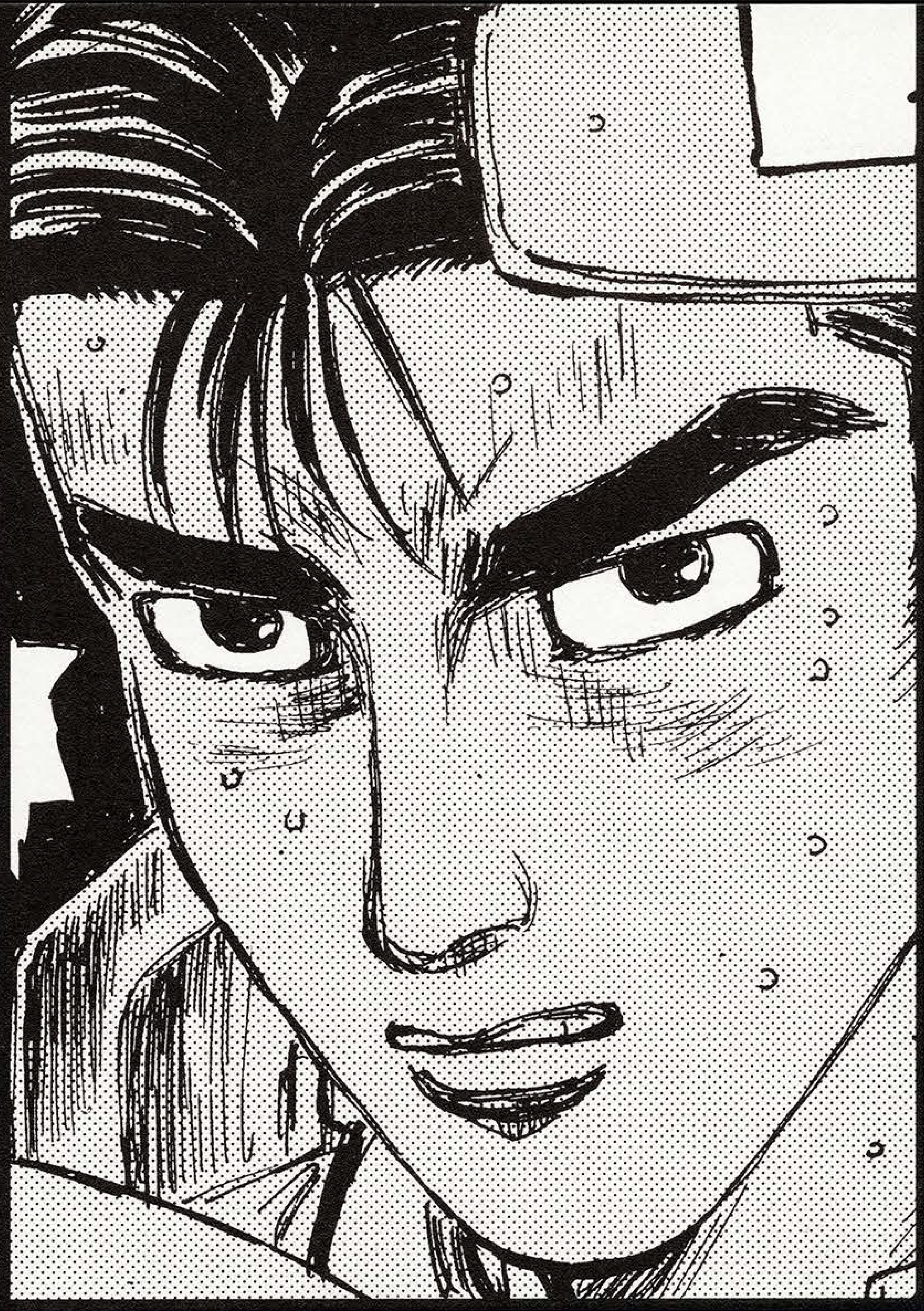


庄司慎吾

【妙義ナイトキッズ】

CIVIC SiR2[EG6]

峠のダウンヒルスペシャリスト。汚い手を使うこともある。ホンダ好き。



中里 毅

【妙義ナイトキッズ】

SKYLINE GT-R[BNR32]

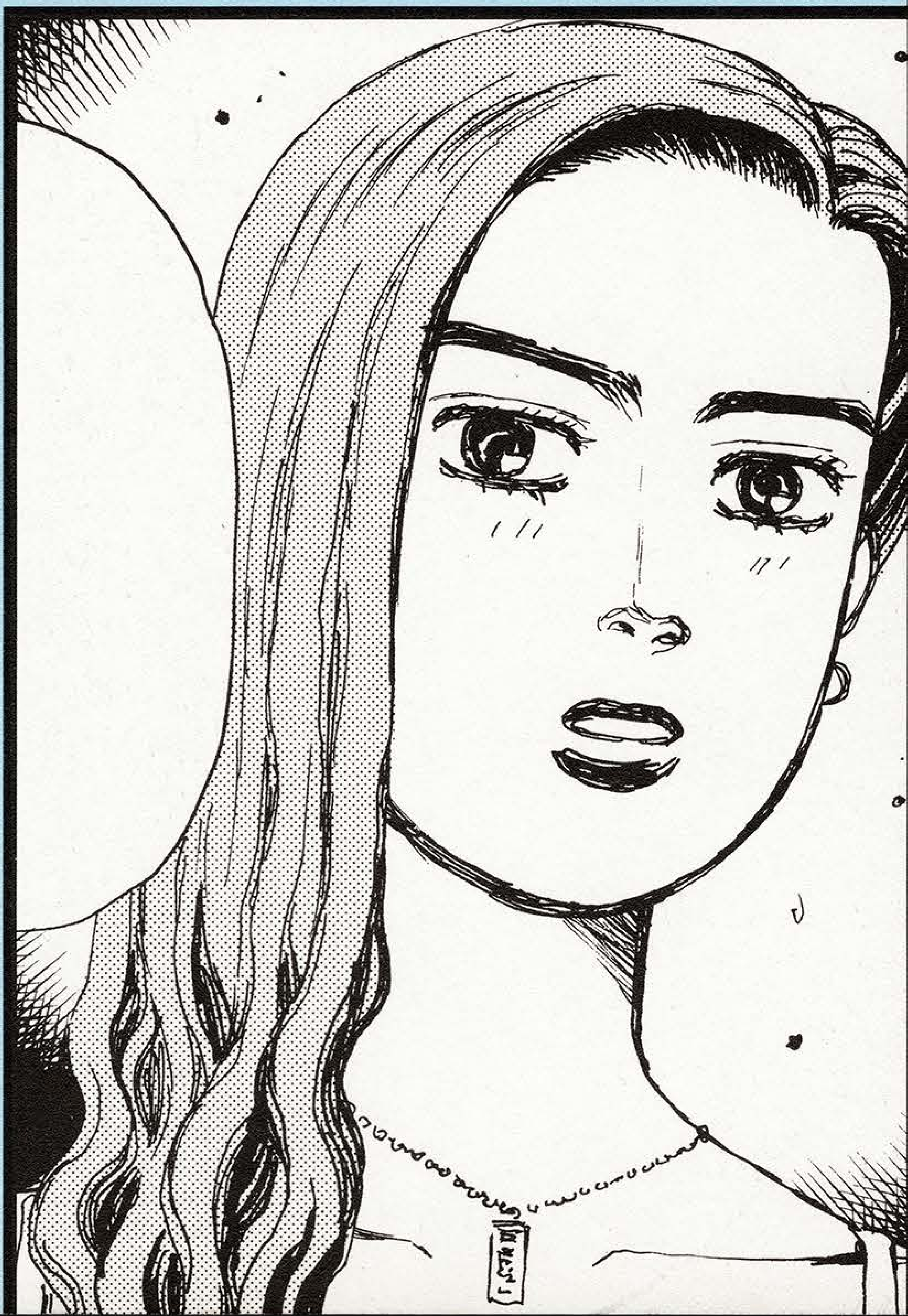
ガラの悪いチームを引っ張る熱血漢タイプの走り屋。慎吾とは犬猿の仲・・・。

沙雪

【インパクトブルー】

SILEIGHTY[RPS13]

メカ音痴の真子をリードするナビゲーター。服装も性格もイケイケ。

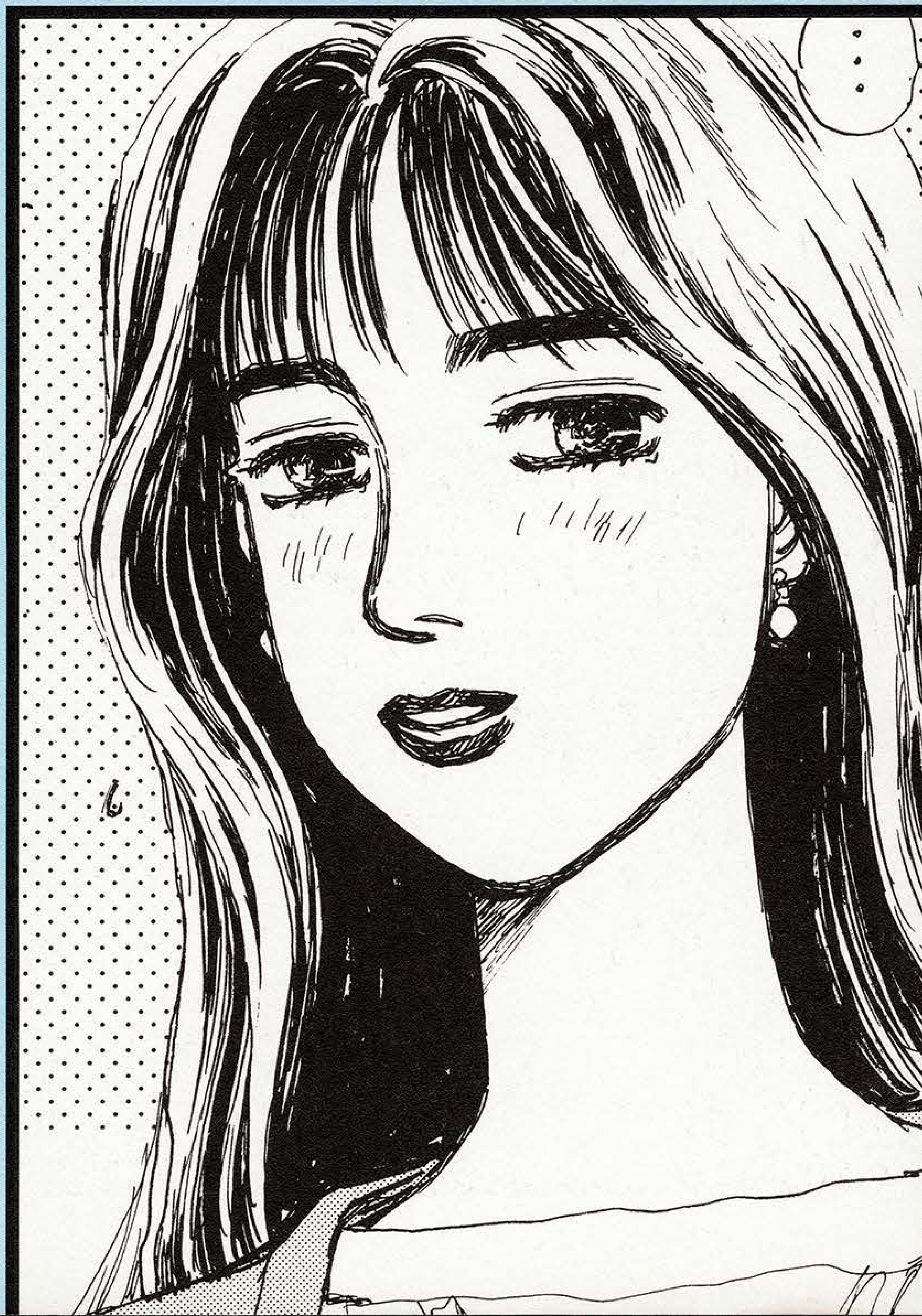


佐藤真子

【インパクトブルー】

SILEIGHTY[RPS13]

かわいい顔してハデなドリフトを決めるスゴ腕の走り屋。純情な性格でおくて。

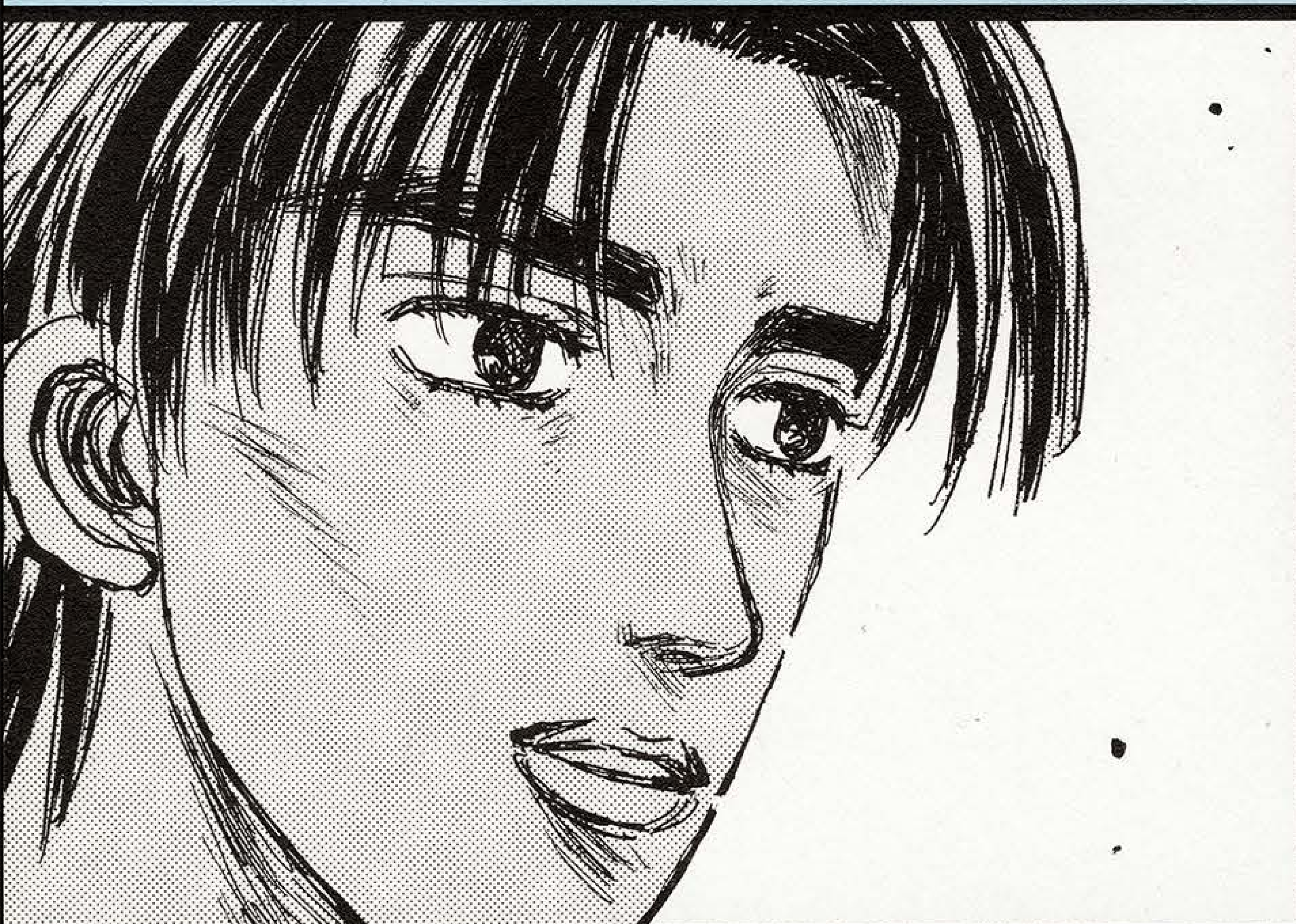




小柏カイ

MR2[SW20]

拓海と親子二代の因縁のバトルの時、地元スペシャルの大技でド肝をぬいた。



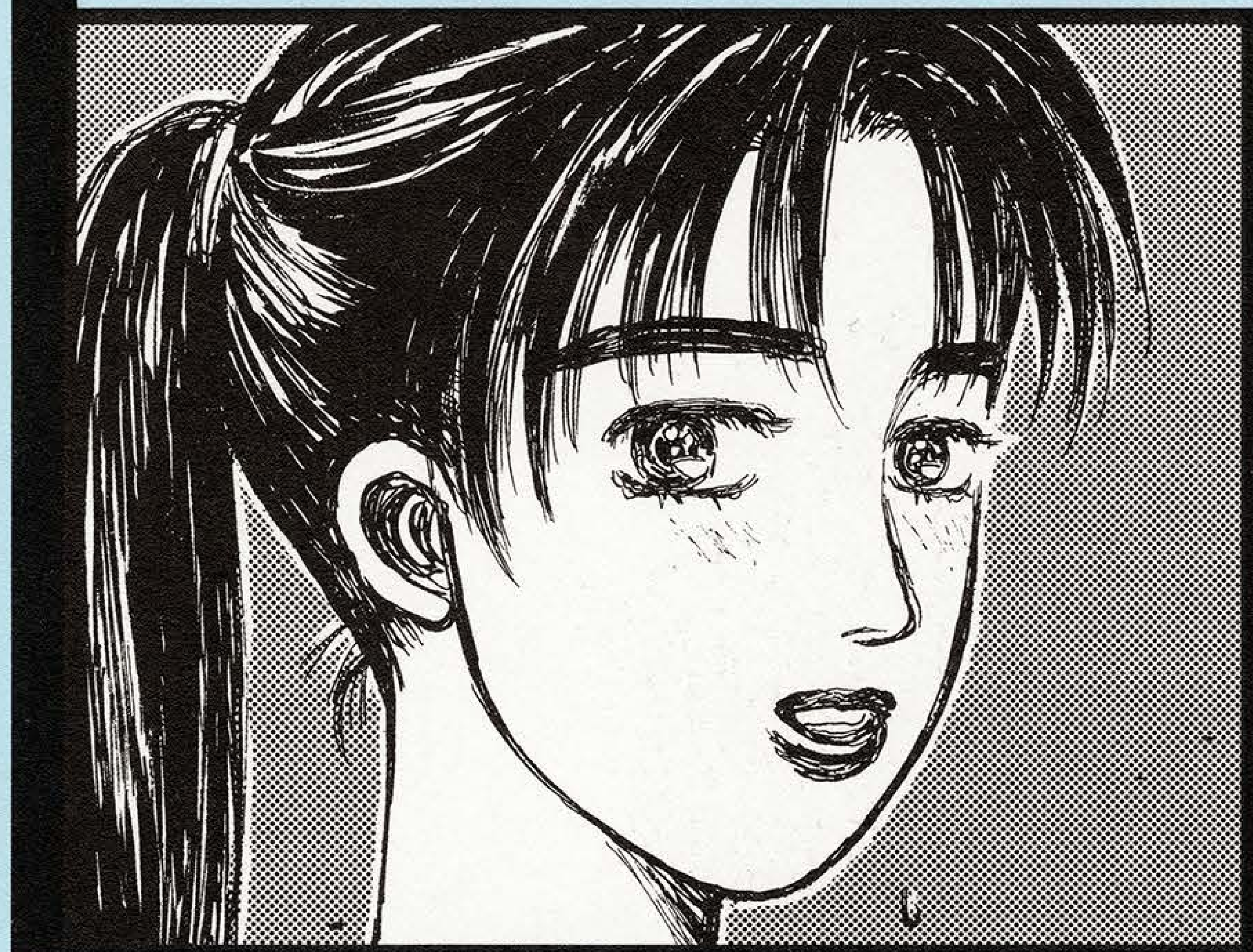
秋山 渉

COROLLA LEVIN[AE86+TURBO]

ターボでチューンしたピーキーなハチロクをキレた走りで操る。タフさが身上。

秋山和美

渉の妹。イツキとは淡い恋仲に。兄の影響でクルマにはけっこう強い。まだ無免。





須藤京一

【エンペラー】

LANCER EVOLUTIONⅢ [CE9A]

ランエボ軍団を率いる闘将。当然4WD好き。あの東堂塾出身なのが最近判明。

岩城清次

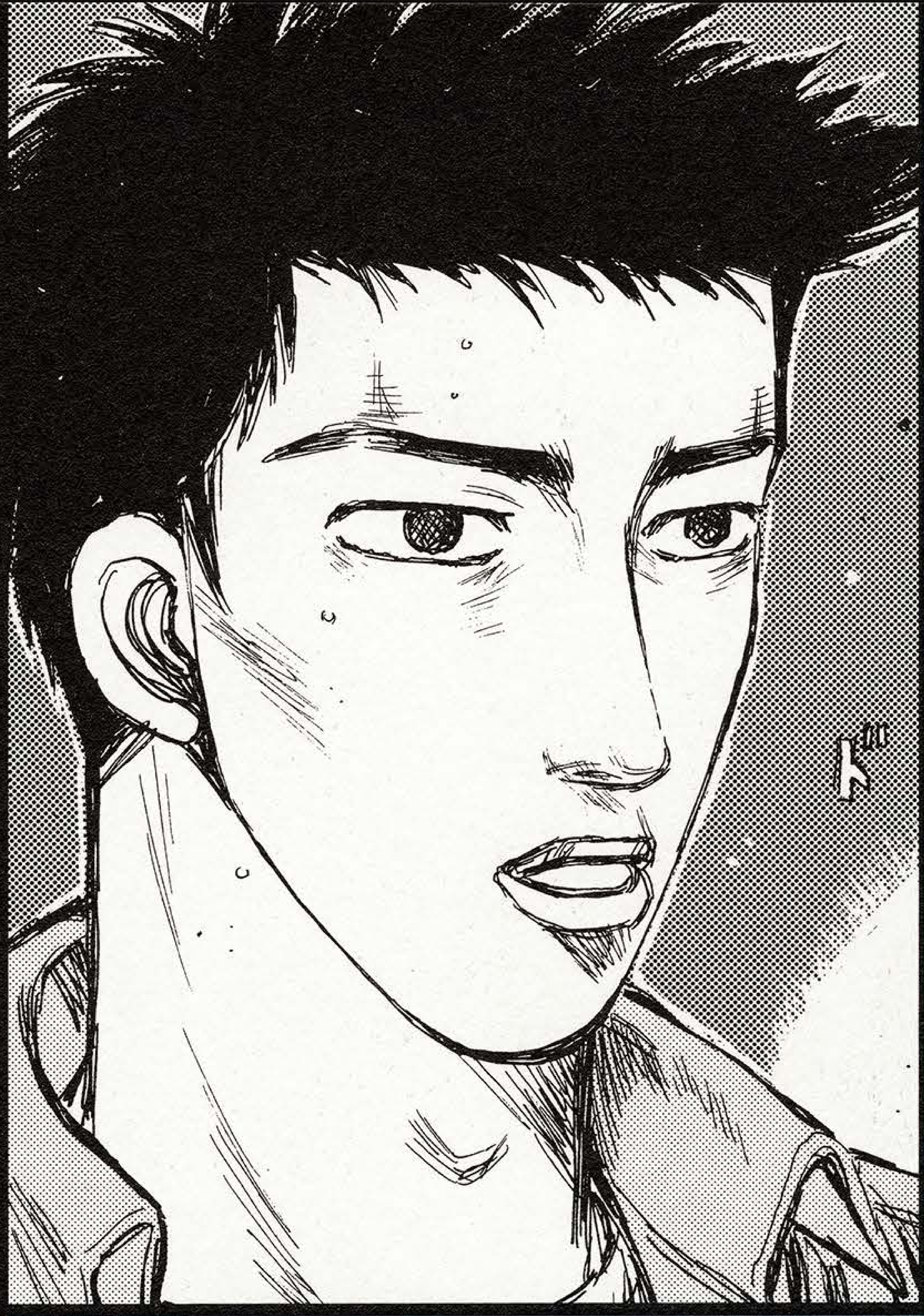
【エンペラー】

LANCER EVOLUTIONⅣ [CN9A]

群馬エリア制圧を狙った時、切り込み隊長として大活躍。しかしやや単細胞。







川井淳郎

【セブンスターリーフ】

SKYLINE 25GT TURBO[R34]

サーキット仕込みのワザを駆使して啓介と対戦。ＦＲのスカイラインがしぶい。

末次トオル

【セブンスターリーフ】

EUNOS ROADSTAR[NA8C]

プロジェクトD遠征を迎えうつ側の走り屋として登場。拓海とダウンヒル勝負。

酒井

【東堂塾】

INTEGRA TYPE R[DC2]

乗れてる時は顔が笑うという独特なくせをもつ。巧妙な罠をはるバトル上手。

二宮大輝

【東堂塾】

CIVIC TYPE R[EK9]

ガチンコ走り屋集団、東堂塾現役最速の走り屋。ヒゲの塾長にしごかれた本格派。

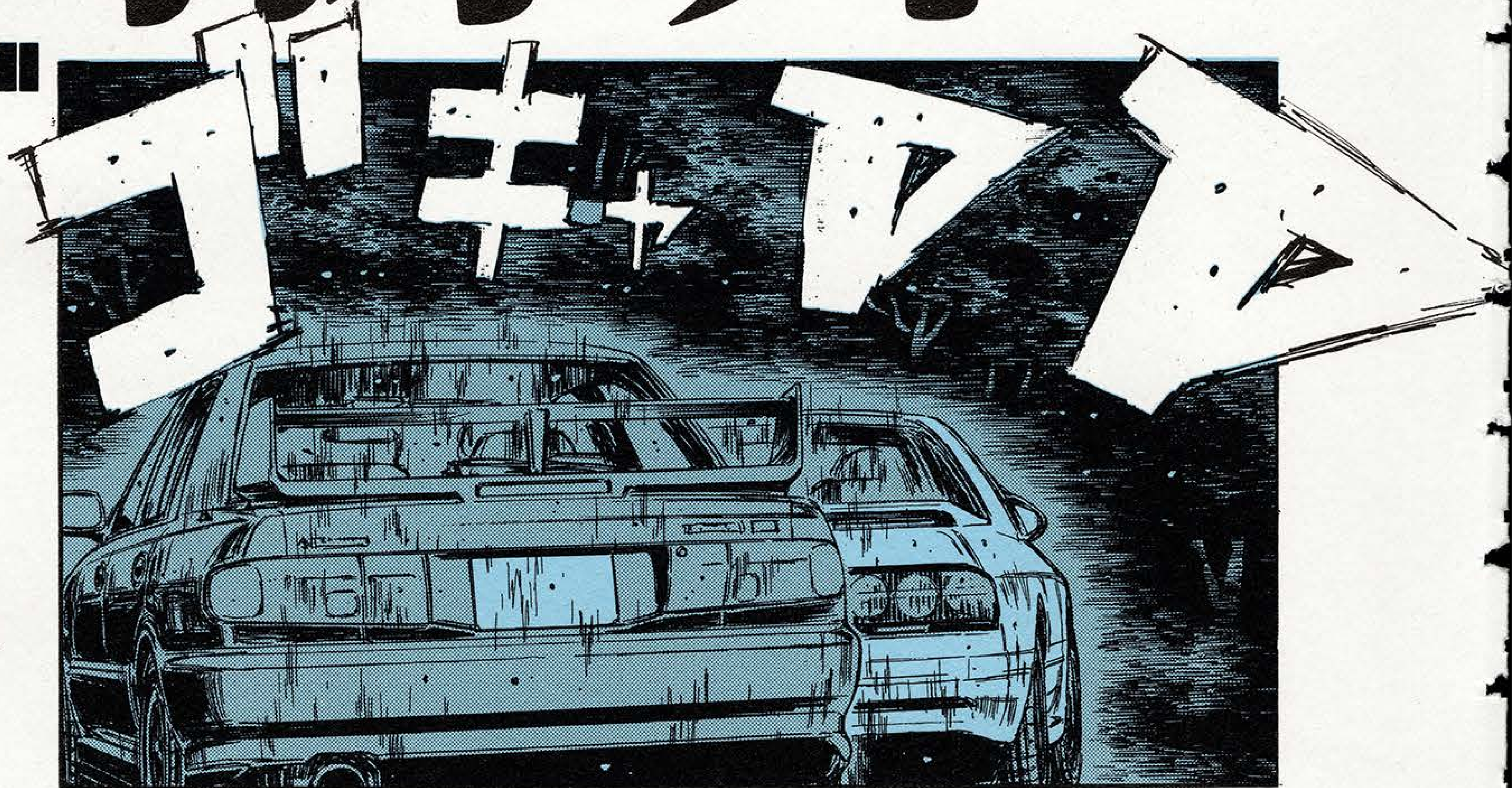






高橋涼介
RYOSUKE TAKAHASHI


×



須藤京一
KYOICHI SUDO

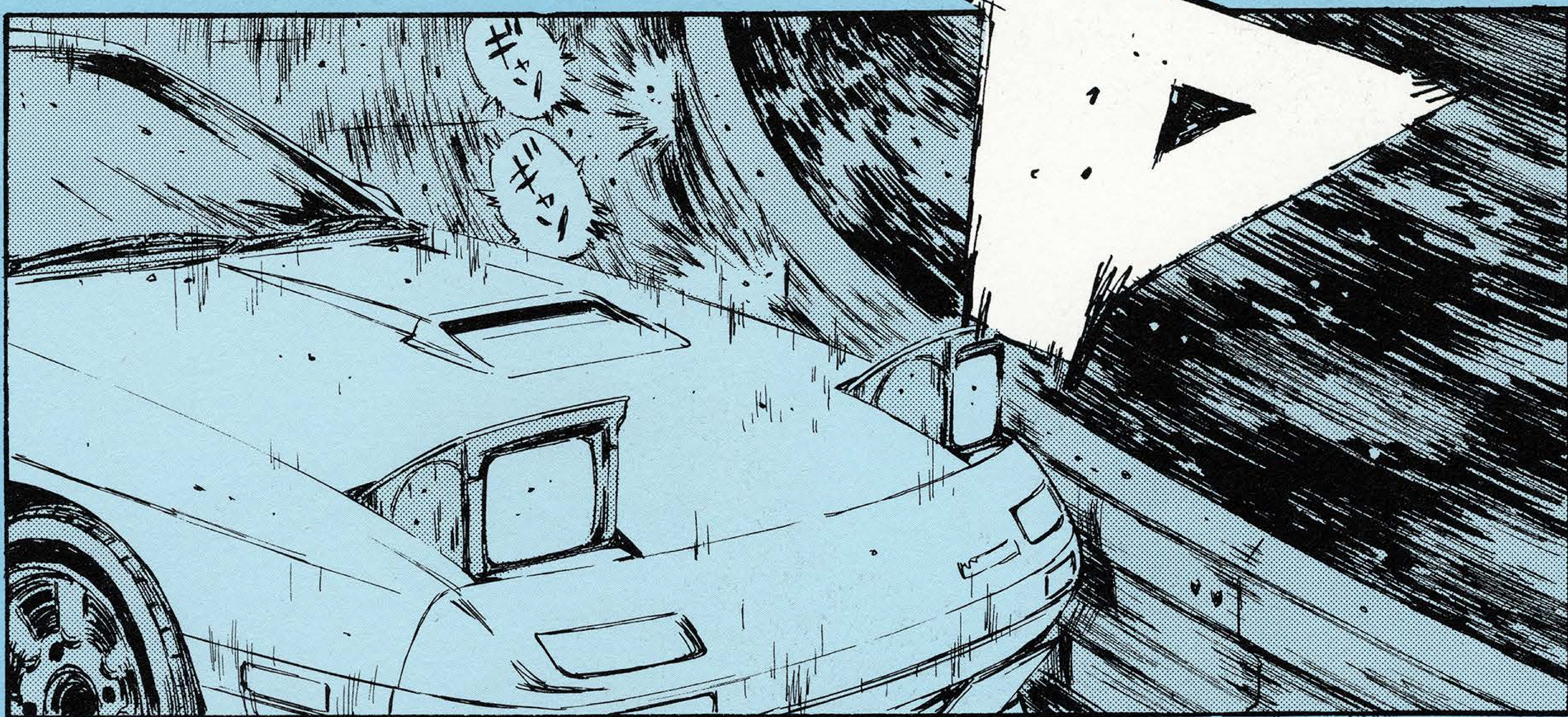
●チームリーダー同士の因縁の対決。公道とサーキット、ふたつの走りの哲学が激突した。KC第11巻収録。

あんまり長いバトルじゃないんだけど、このころはテンポ良くて我ながらうまい構成だと思いました。京一と涼介のドライビング哲学のぶつかりあいで、結局ストリートのスペシャリストである涼介に軍配が上がるわけですが、拓海の仇討ちという側面もあるのでより気分いいわけです。見所はリードしながら涼介に追いつめられていく京一でしょうか。ラストはネタで勝負です。『イニシャル』のバトルはいつも緻密な伏線を張りめぐらせてつなげてあるので、気をつけて読んでね。




ギョ

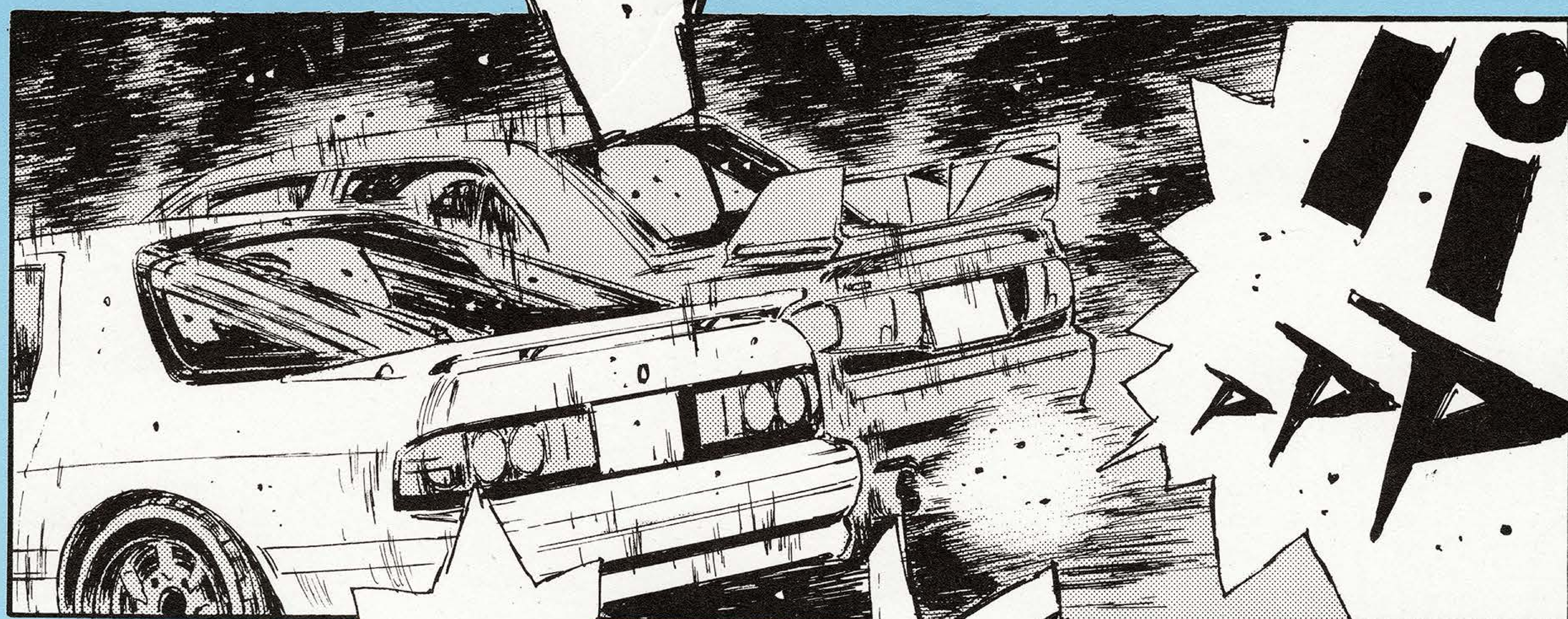
ギャアアアアアア

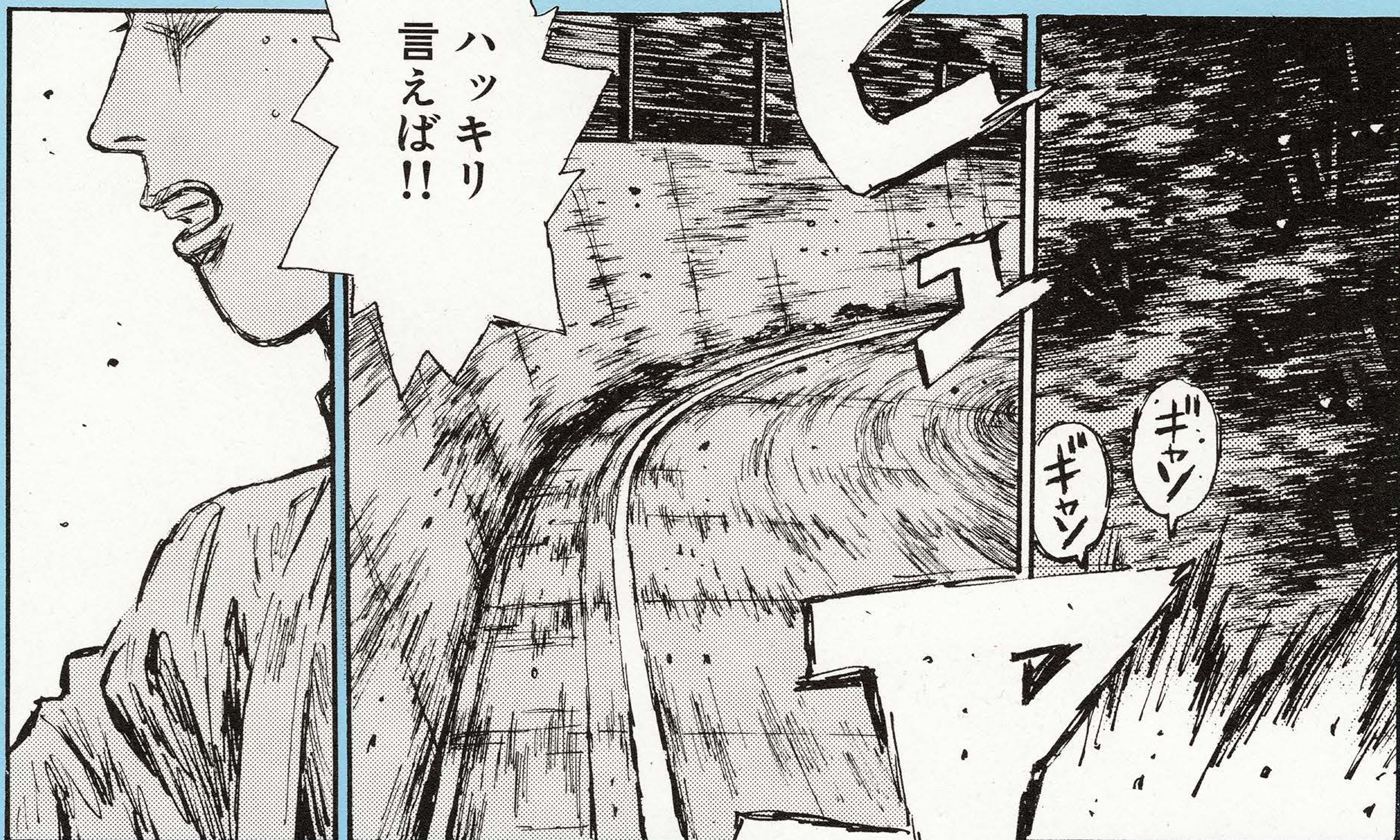


何か言いたいことはあるか
涼介・・
ドドドド
・・・
ドドドドド

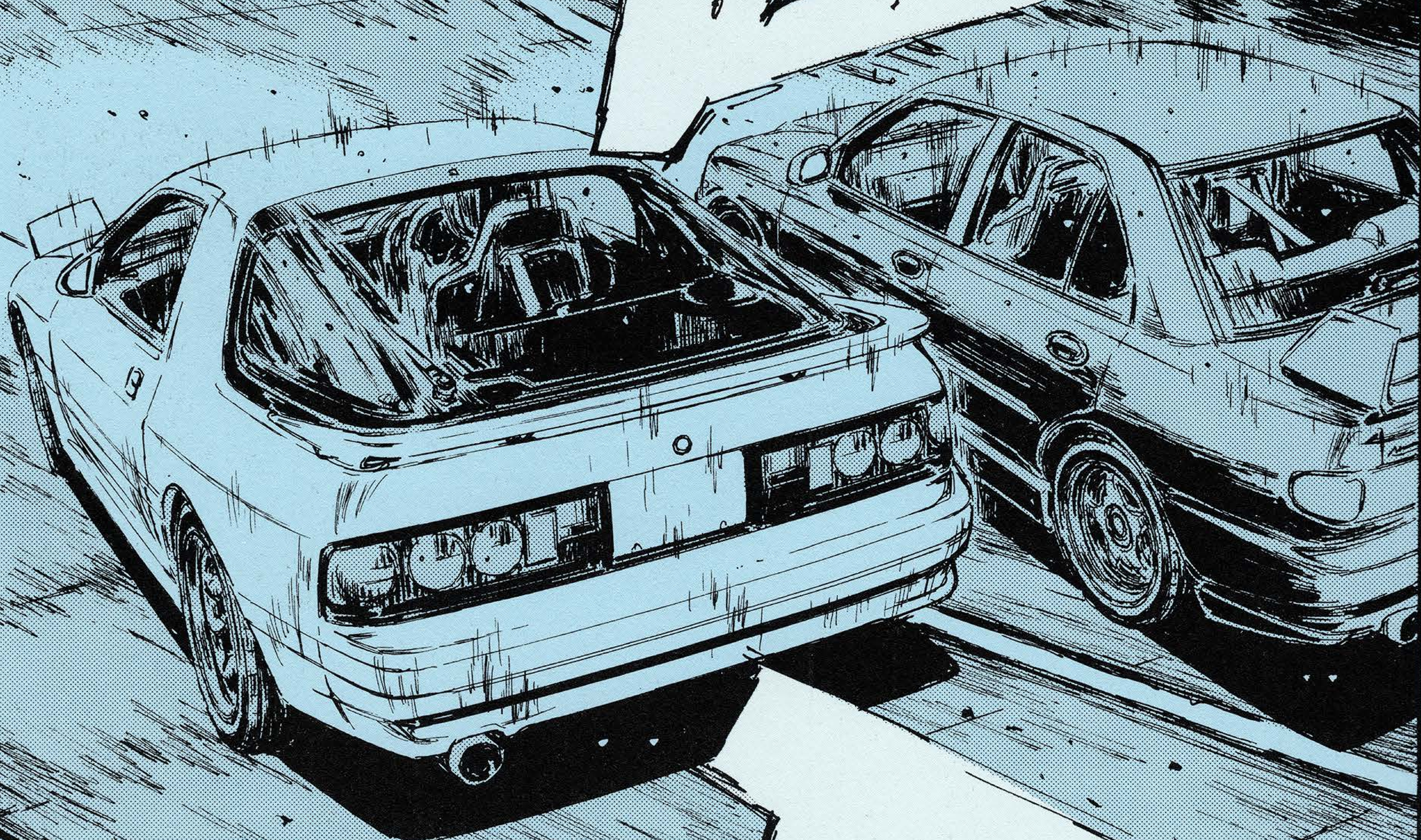
おまえの欠点は・・


右サイドへの
恐怖心を克服
できていないことだ・・





右コーナーが
ヘタクソだってことさ!!




パァー
RedSuns



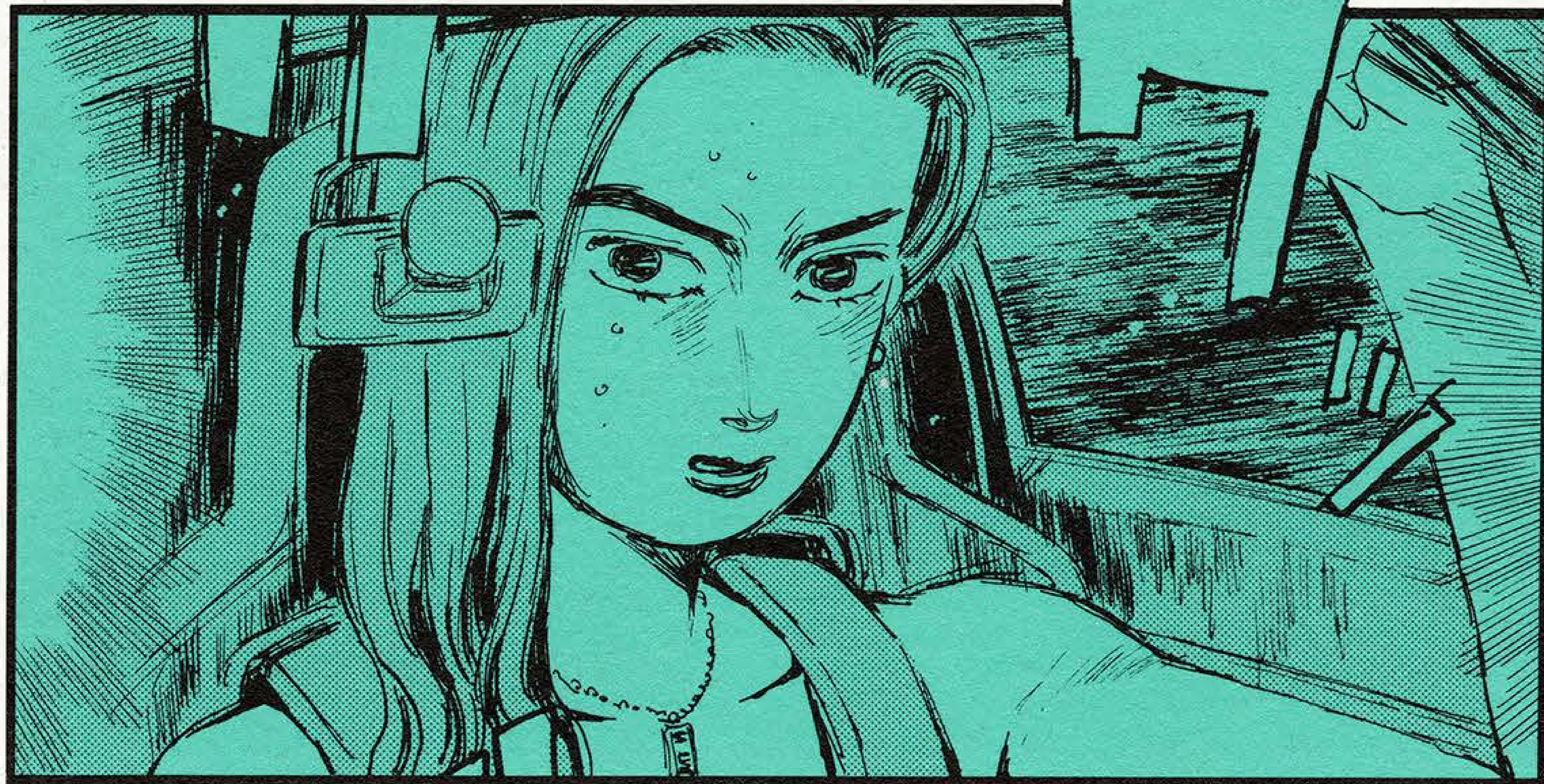
涼介‥え‥
てめえ‥
このヤロオーッ!!



藤原拓海

TAKUMI FUJIWARA

×



夏の軽井沢編、何度読んでも好きだなと思います。池谷のせつなさについ感情移入してしまうよ。速いクルマの後ろについて相手の技術を盗むという拓海の得意パターンがこの時から始まるわけです。ラストも真子のスピンでスッキリ決まるのでテンポ良く読めます。見所は‥‥うーん、バトルどうこうではなく全体に流れているせつないムードに酔ってもらいたいです。数少ない女性キャラの真子は読者の評判も良く3本も番外編を描いてしまったほどです。

真子&沙雪

MAKO & SAYUKI

●拓海の初めてのビジターバトル。華麗なドリフトを誇るインパクトブルーとテクニック勝負。KC第6巻収録。

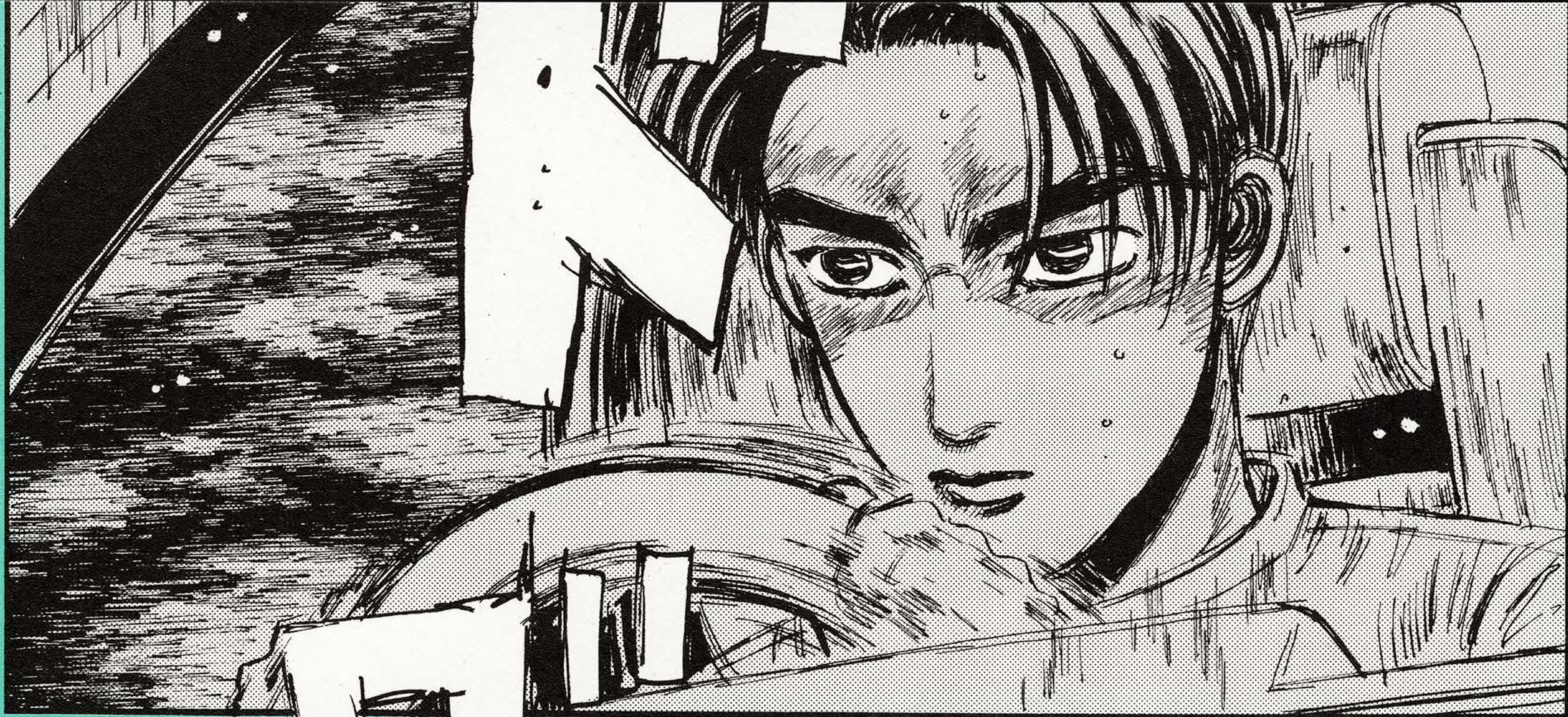

ザ
シュシュンッ

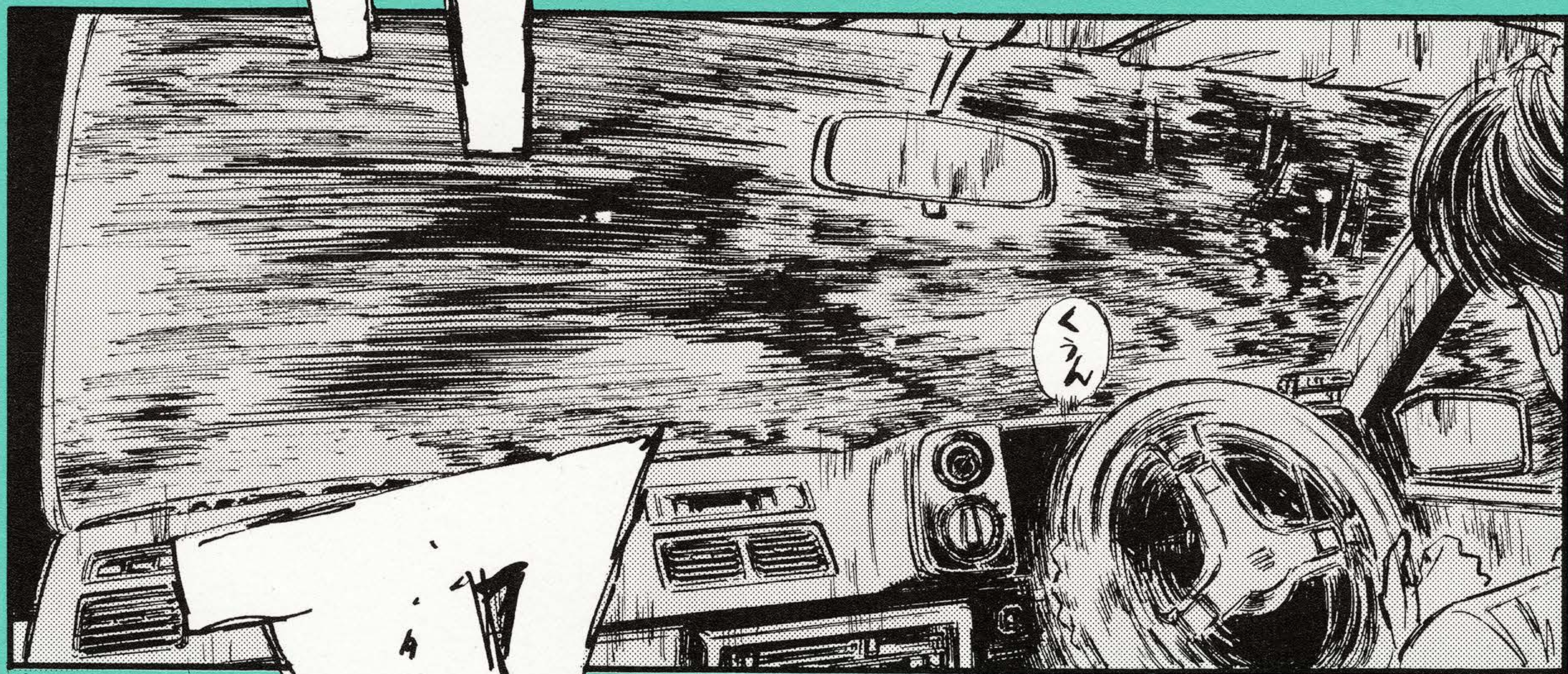


アア
APEX
TWINCAM 16


ギャアアア




くうん


ゴギャ
やばい真子ォ!!
これ突っこみすぎ
ア
ア


ギャ
ア!!



藤原拓海

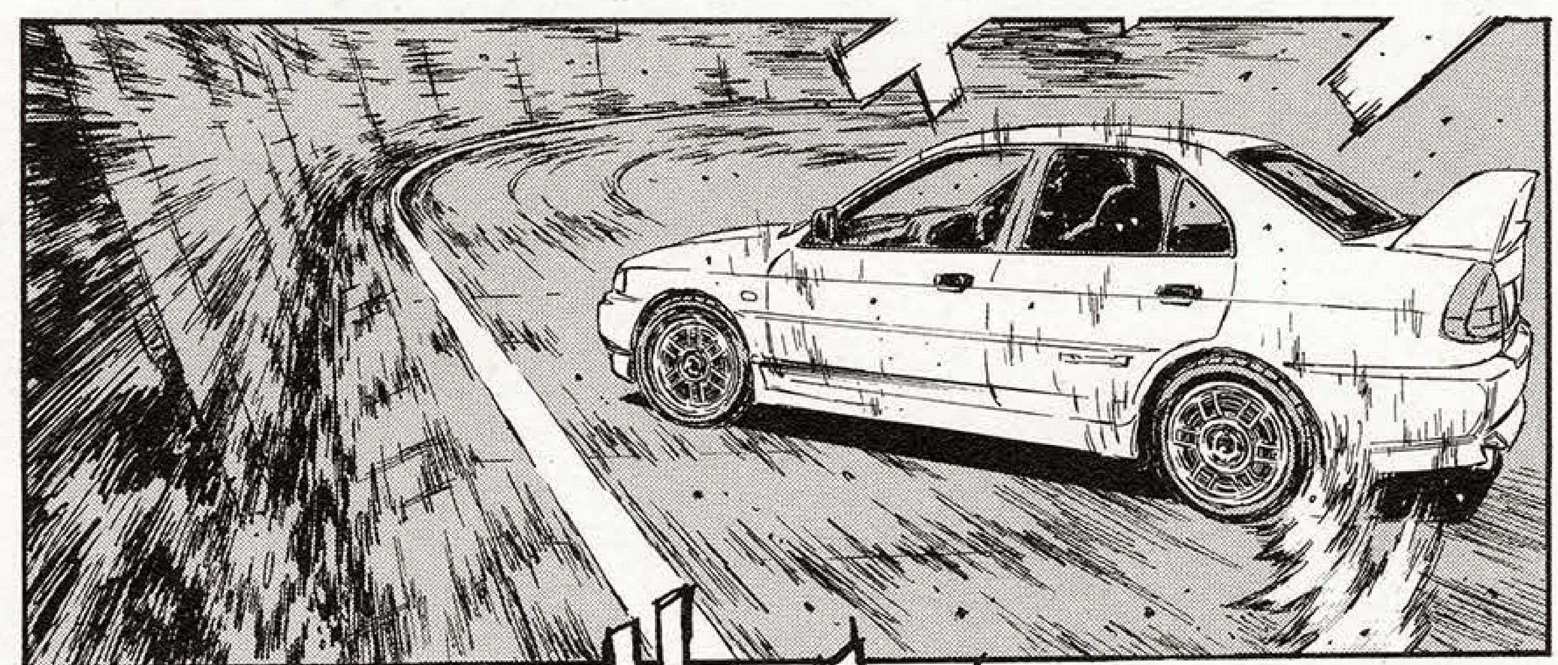
TAKUMI FUJIWARA



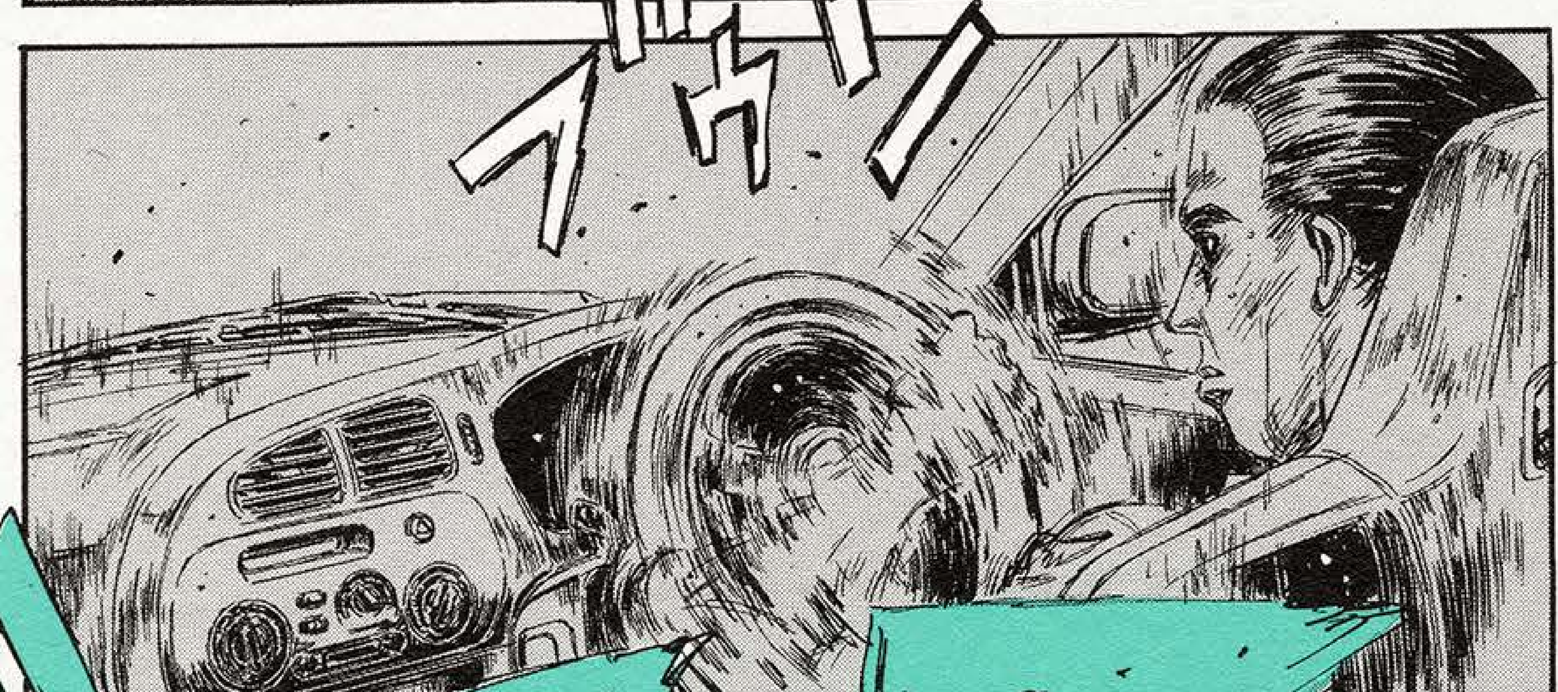
×

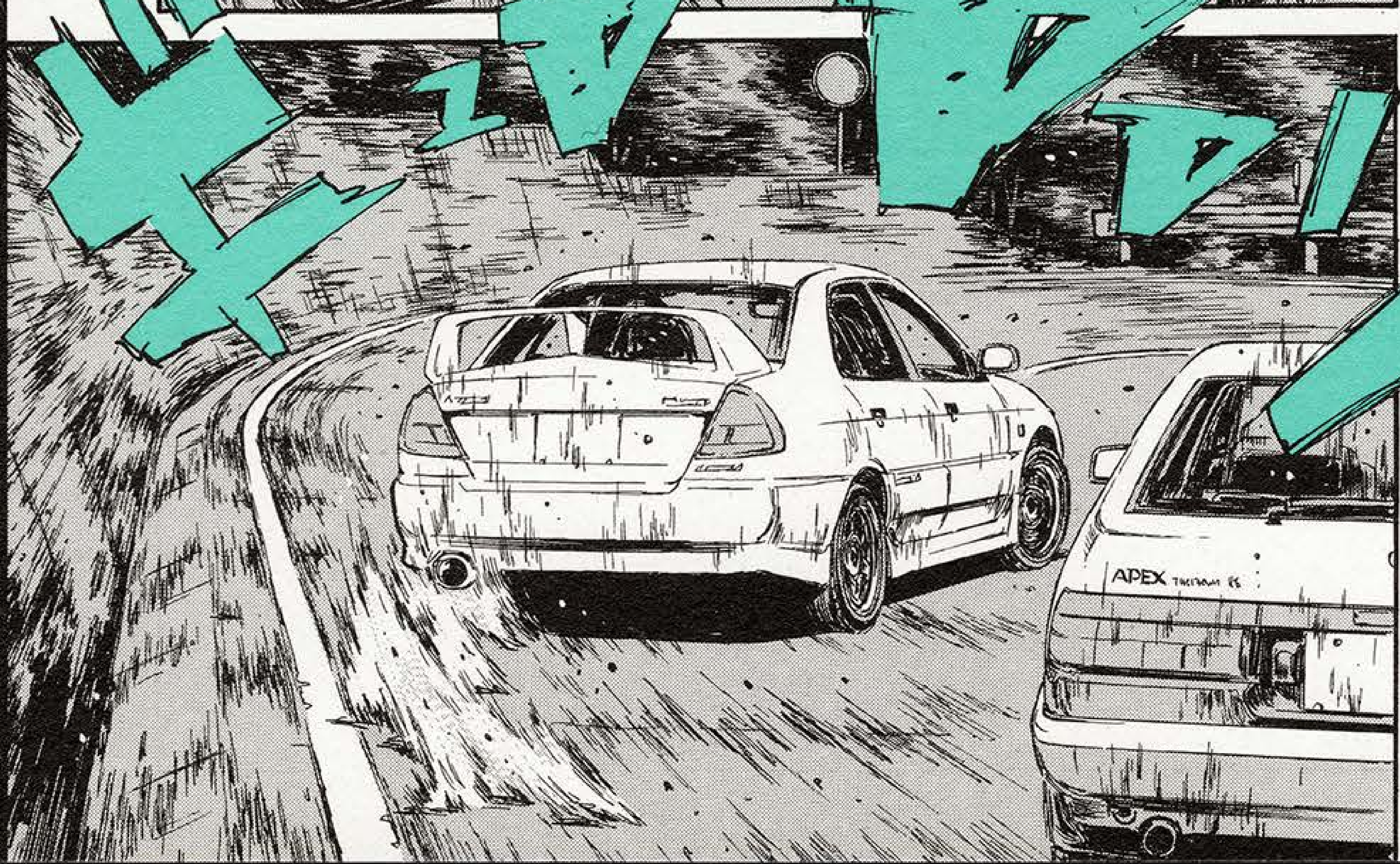
岩城清次

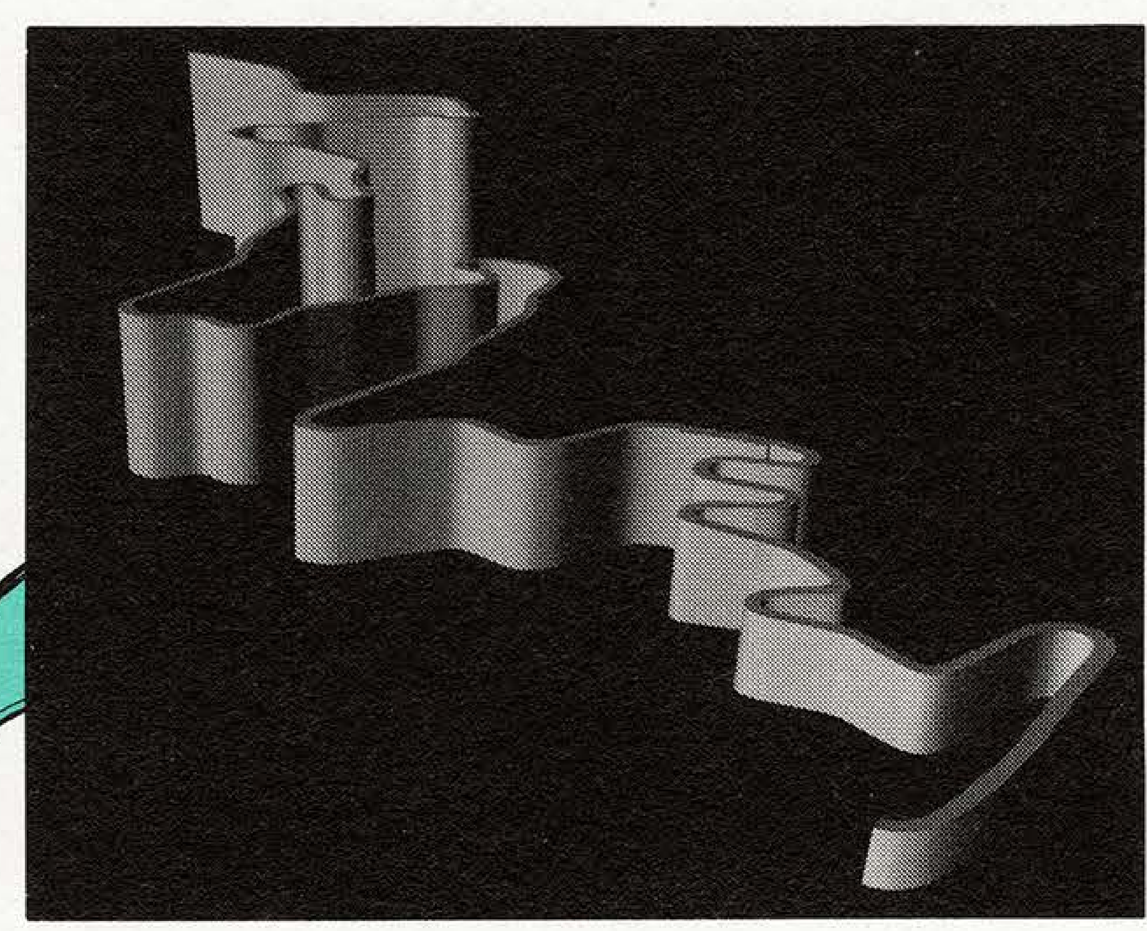
SEIJI IWAKI ●群馬エリア制圧をもくろむ、エンペラーの先鋒・岩城清次と激突。最新4WDマシンに挑むハチロク。KC第8巻、第9巻に収録。



なんだよこれ。スペースないじゃん。だいたいこの画集、アタマに来ることが多いです。作者に配慮ってもんが足りませんね。とりあえずバトルですが、4WDに乗ったことないくせに想像だけで4WDを描いてるのでもの足りないです。今読むとところどころへんだなと思っちゃいます。かんべんしてください、ランエボ好きのヒト。ランエボ、オレも好きなんですよ。







エリア外からの侵攻を受けて立つ秋名スピードスターズ。不敵なランエボ軍団を相手に、拓海のダウンヒルが冴える。



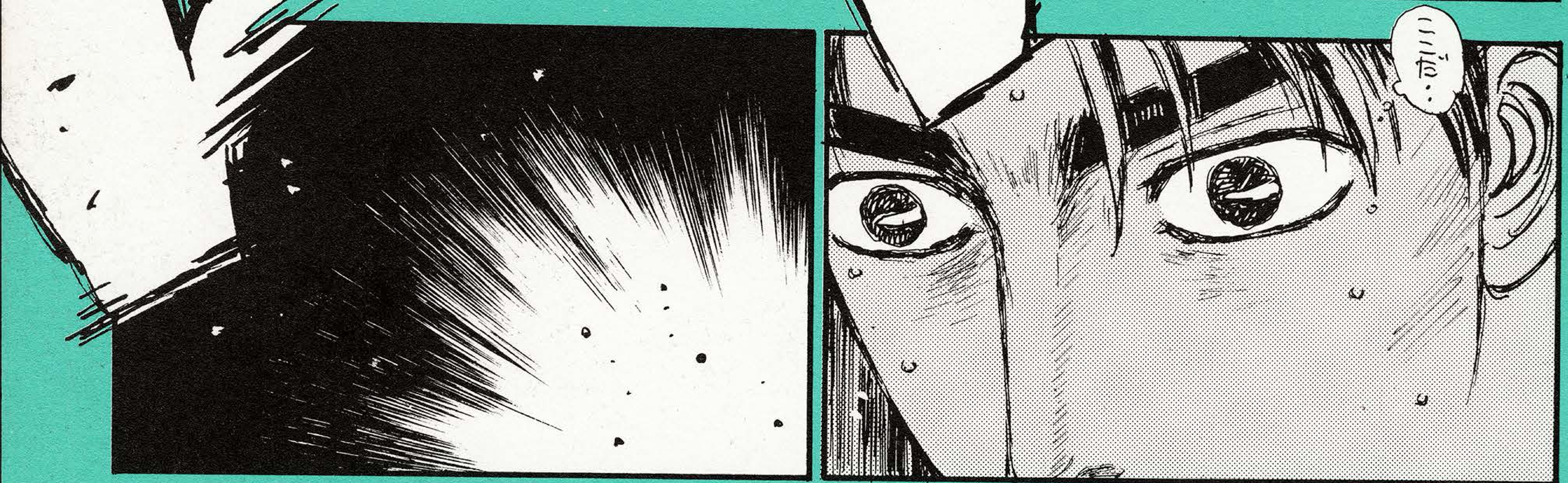

ギ
40
monster

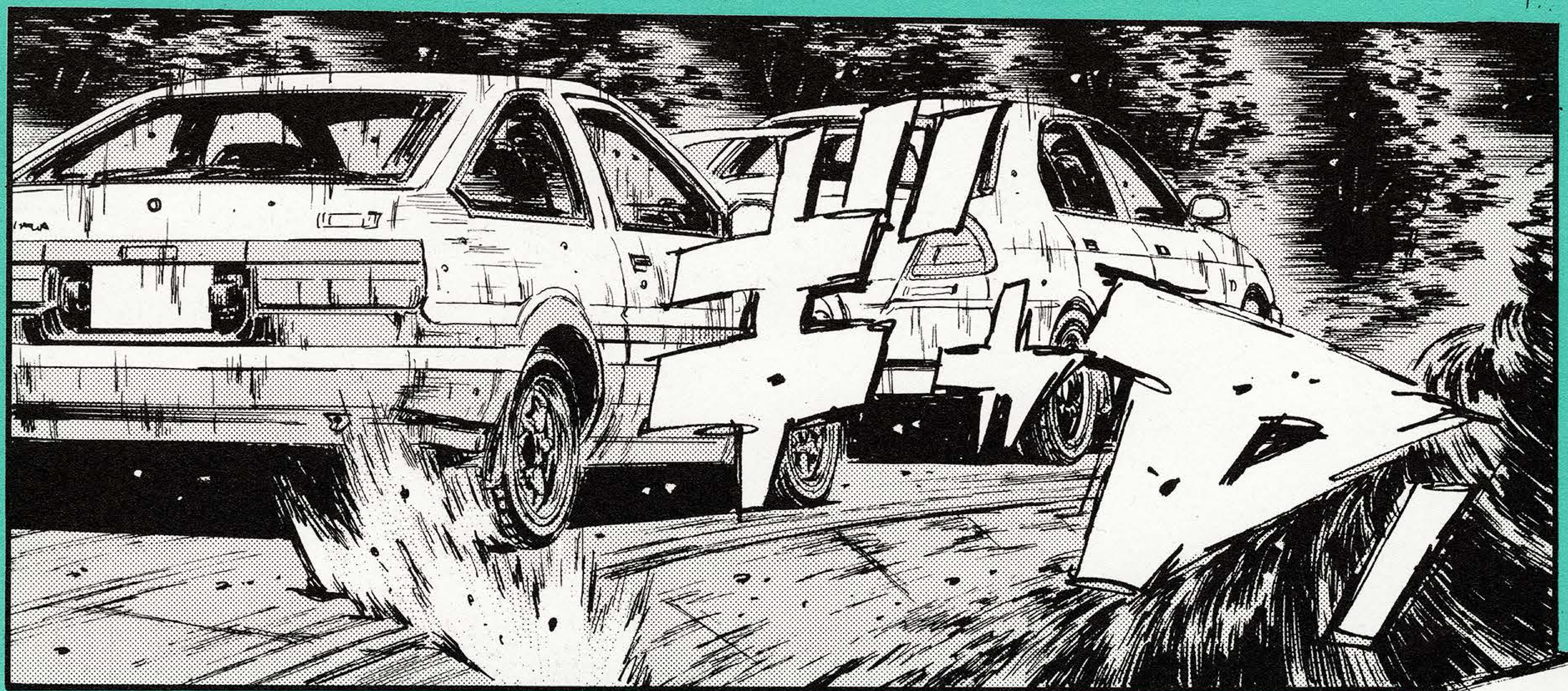

APEX
TRUENO

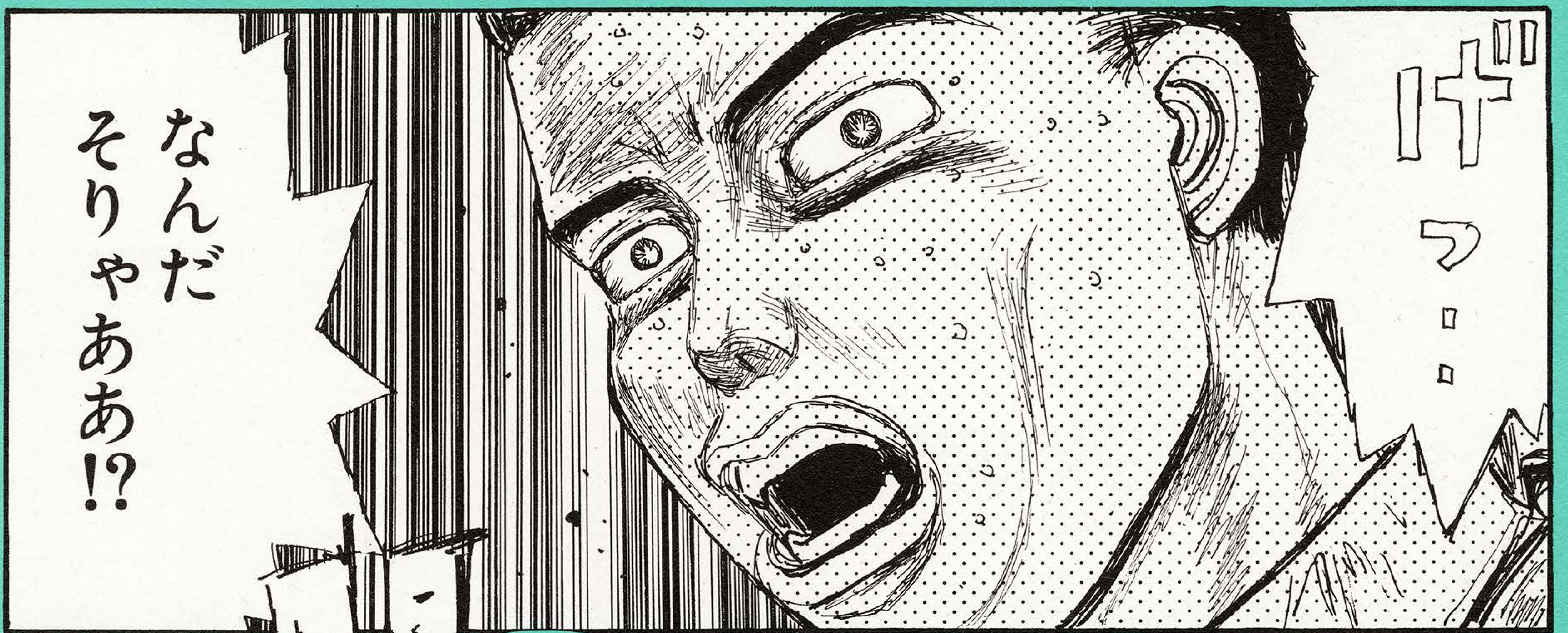

ギャアアア



ギャアアア
藤原とうふ店


ここだ…




ゲッ…
なんだ
そりゃあああ!?





INITIAL D BATTLE SELECTION

藤原拓海
TAKUMI FUJIWARA

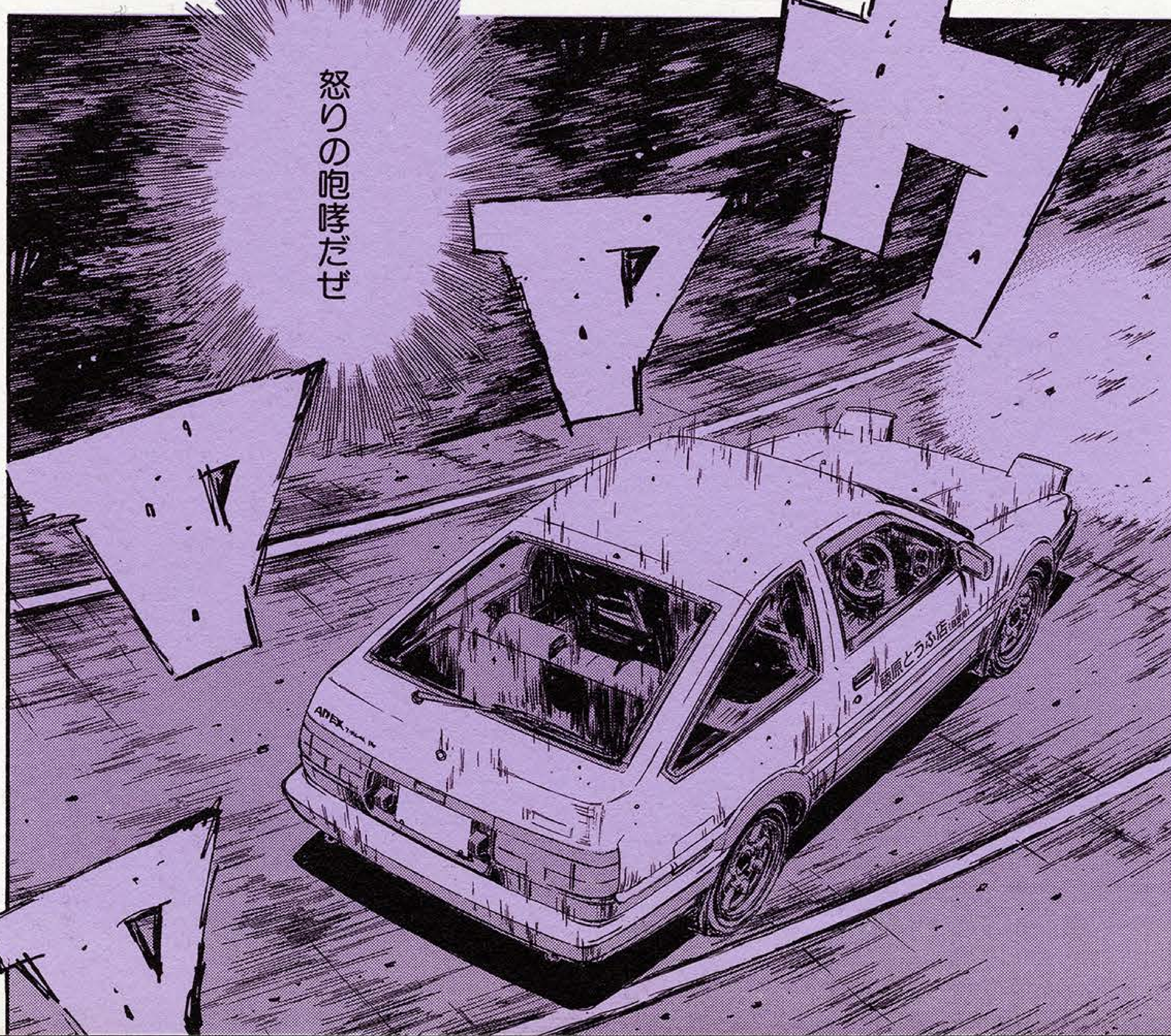
×



須藤京一
KYOICHI SUDO

●なつきの行動を知り、傷ついた拓海がエンペラーの京一を相手にスパーク激走！　最悪な結末が!!　KC第10巻収録。



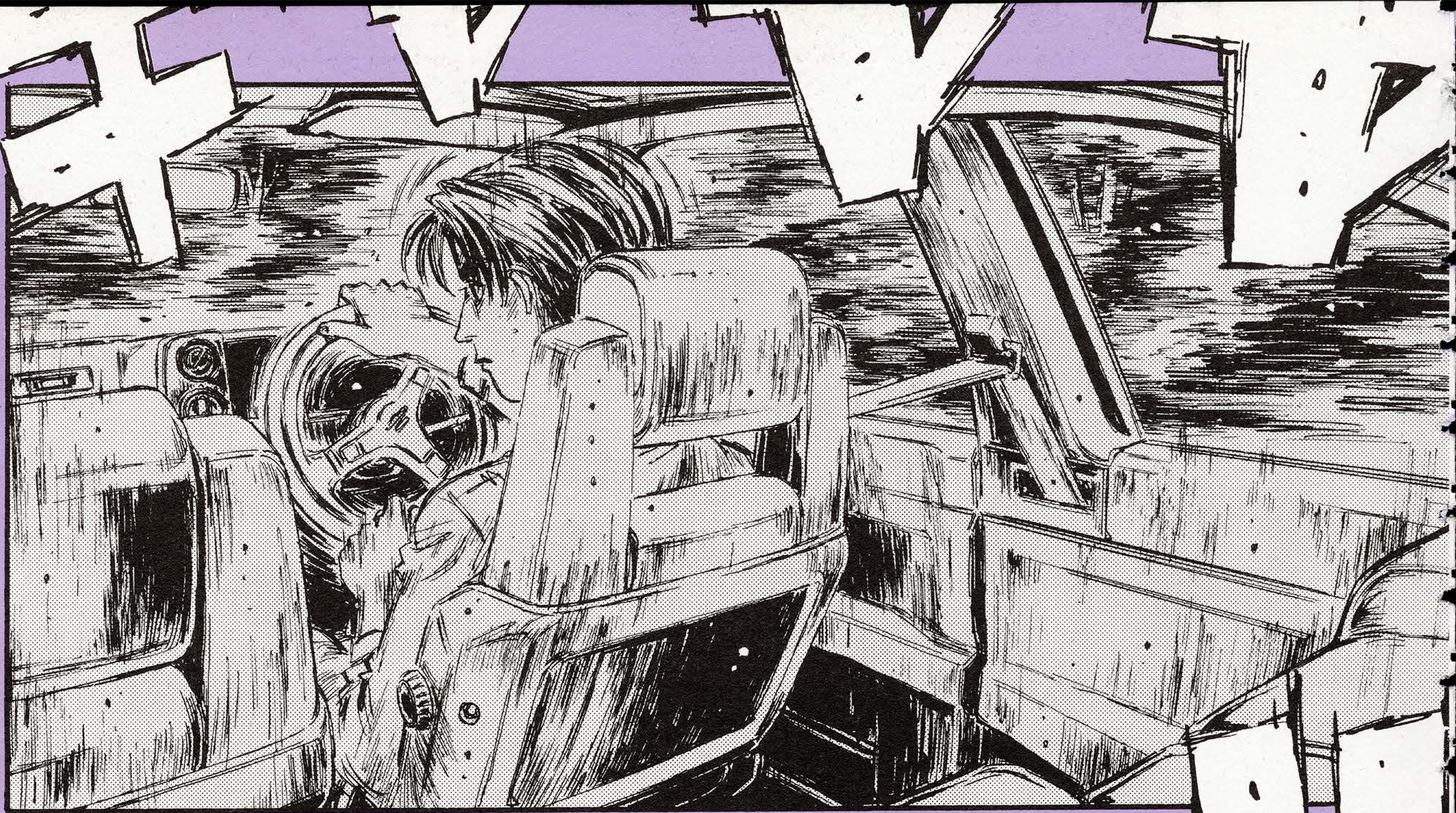


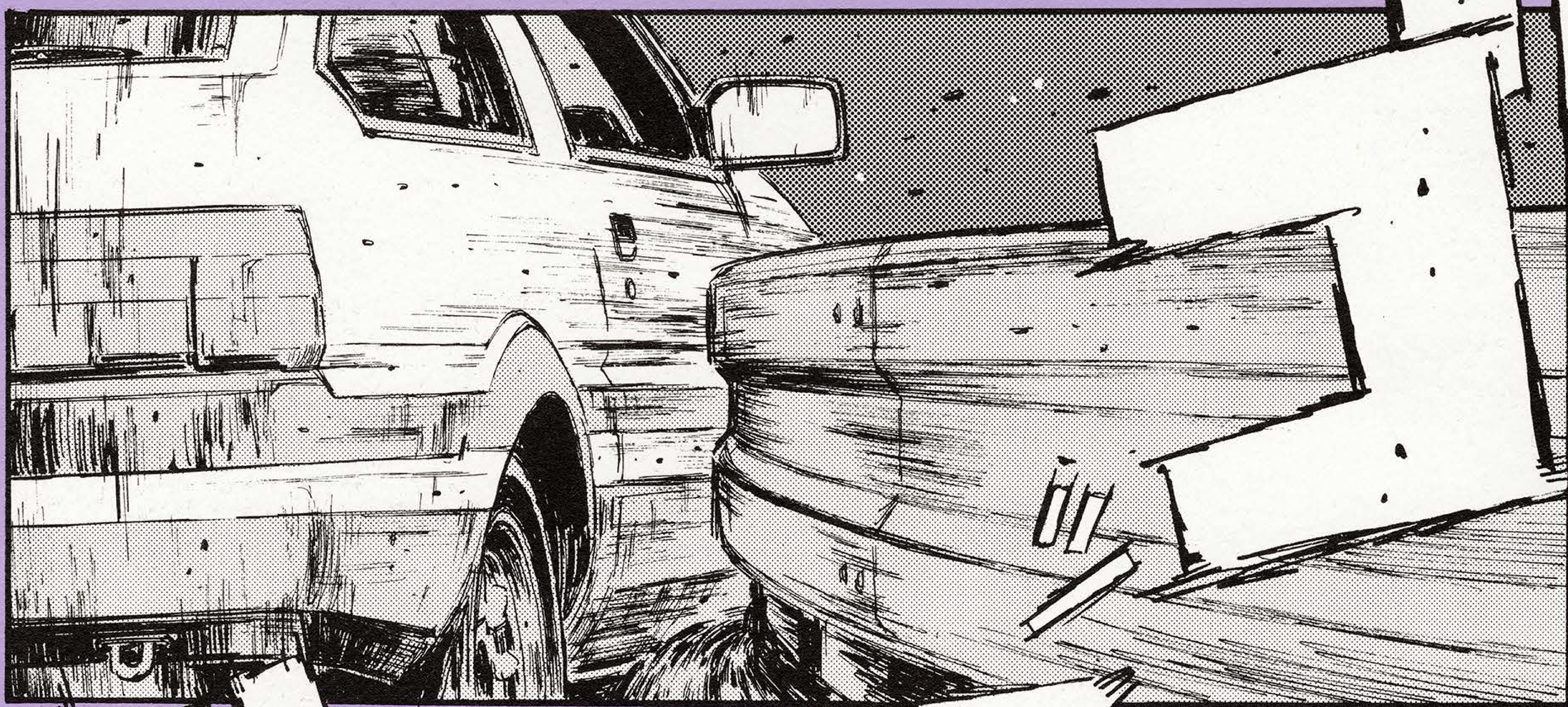
女の子にふられて大食いすることをヤケ食いといったりするけど、この回の拓海の場合はヤケ走りってとこですかね。見所は‥‥まあ京一のいやらしさとそれから追いつめられた拓海のギリギリのテンションですかね。どれほど拓海が超人的なドライビングしても、マシンの差は大きくて、なんつーかイライラするけど気持ちいい。究極のストイシズムでしょう‥‥。



アアアア

ギャーー
ギャーー
ギギャーン


キャア

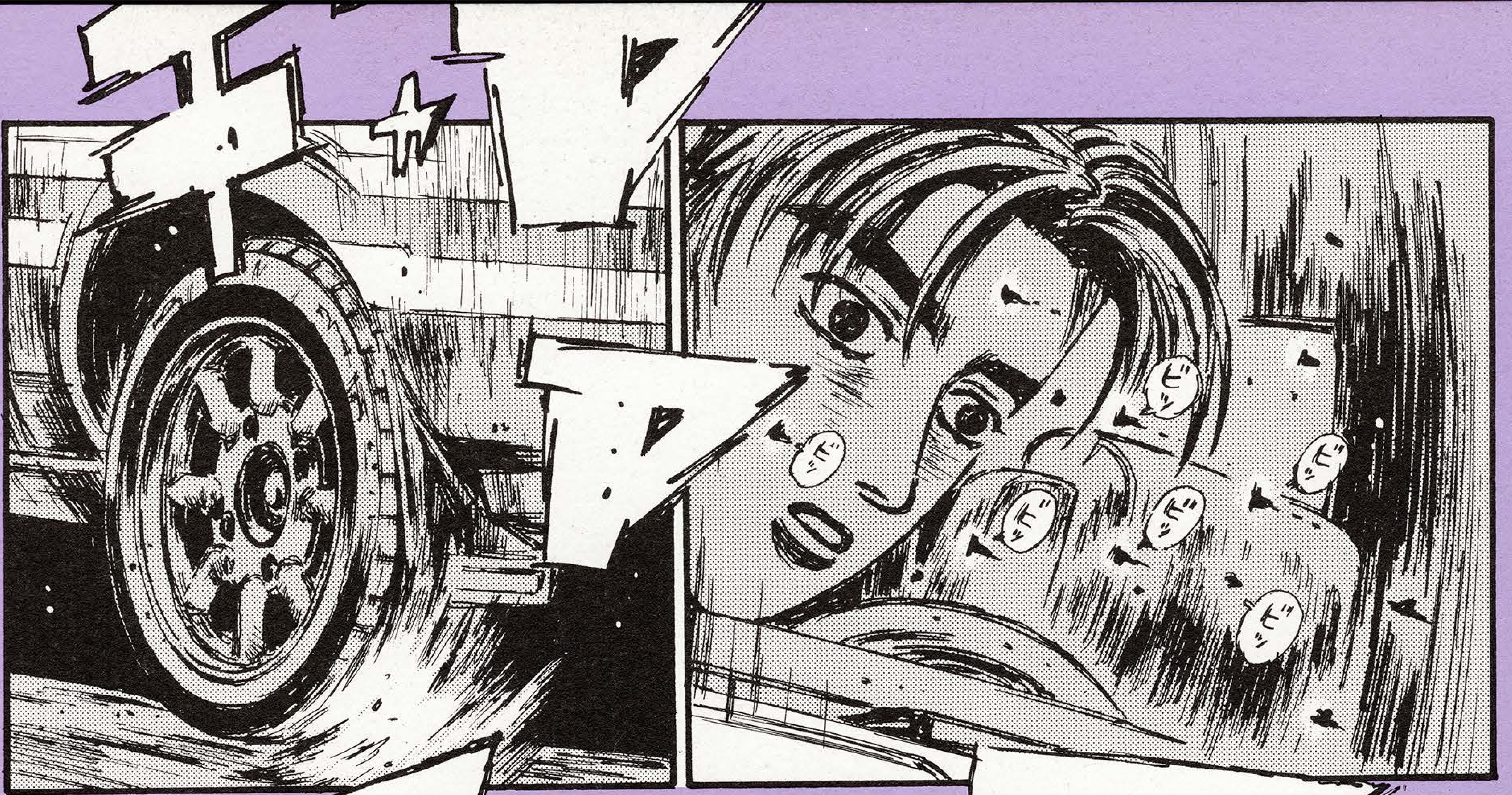
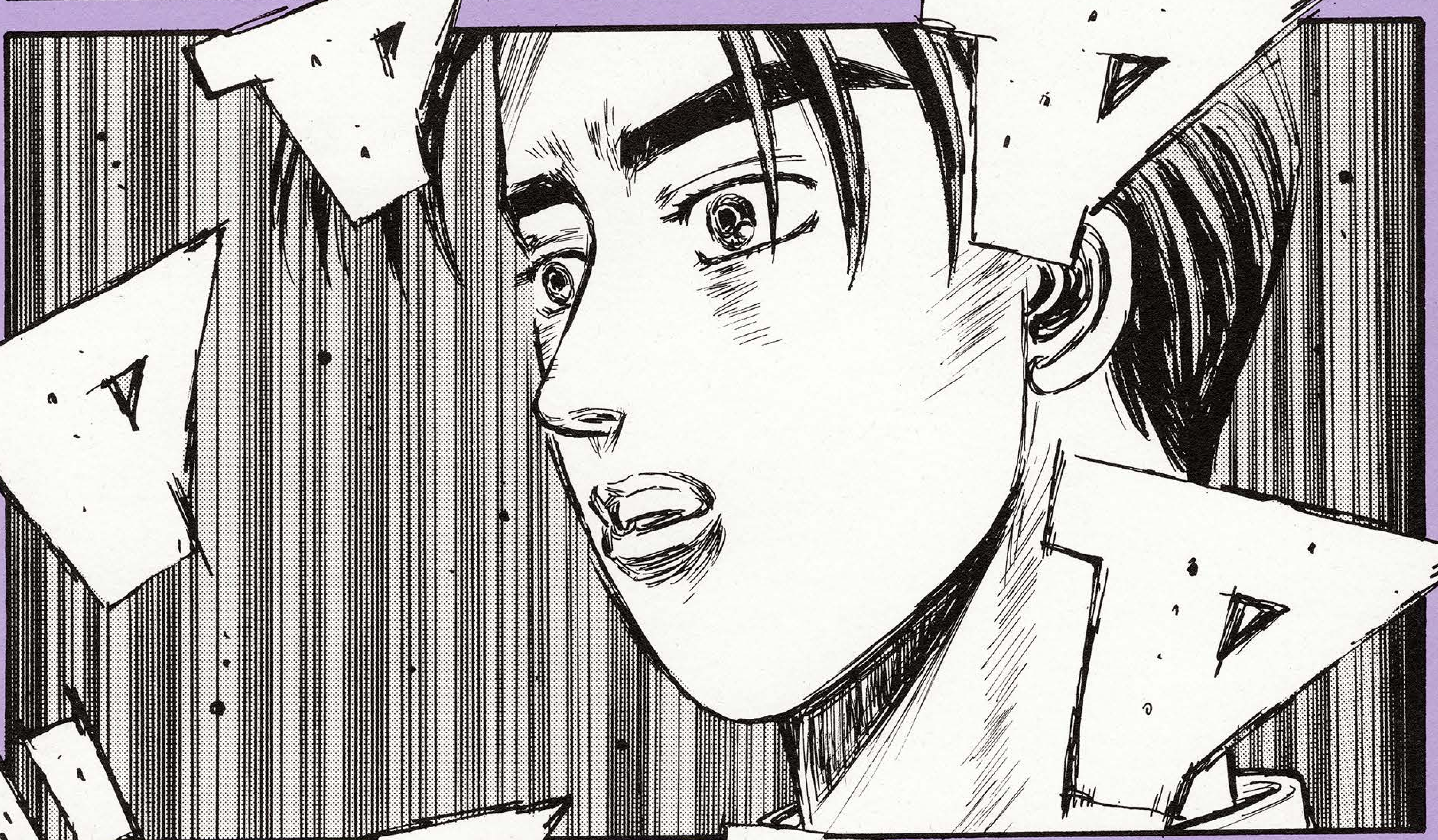
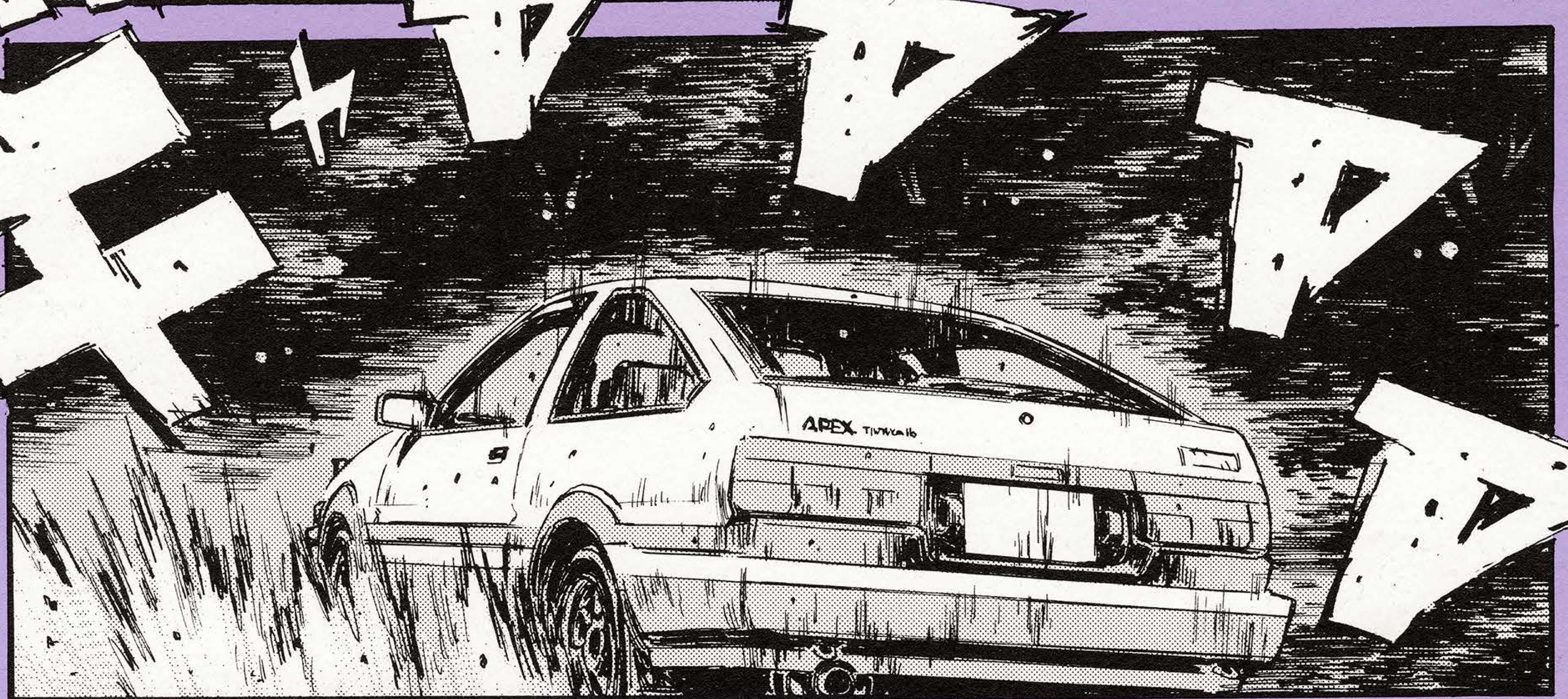

ゴ

ギャアァア



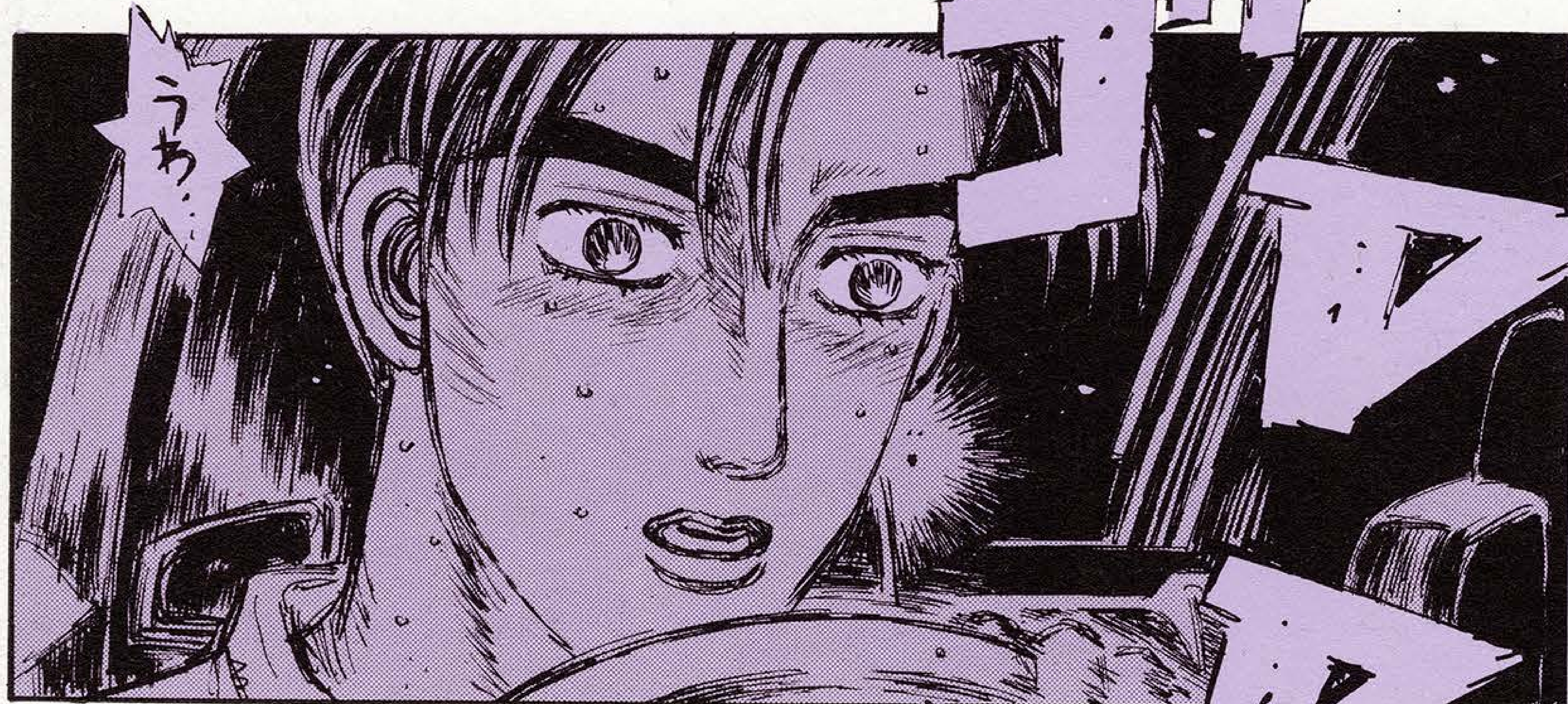

ギャア

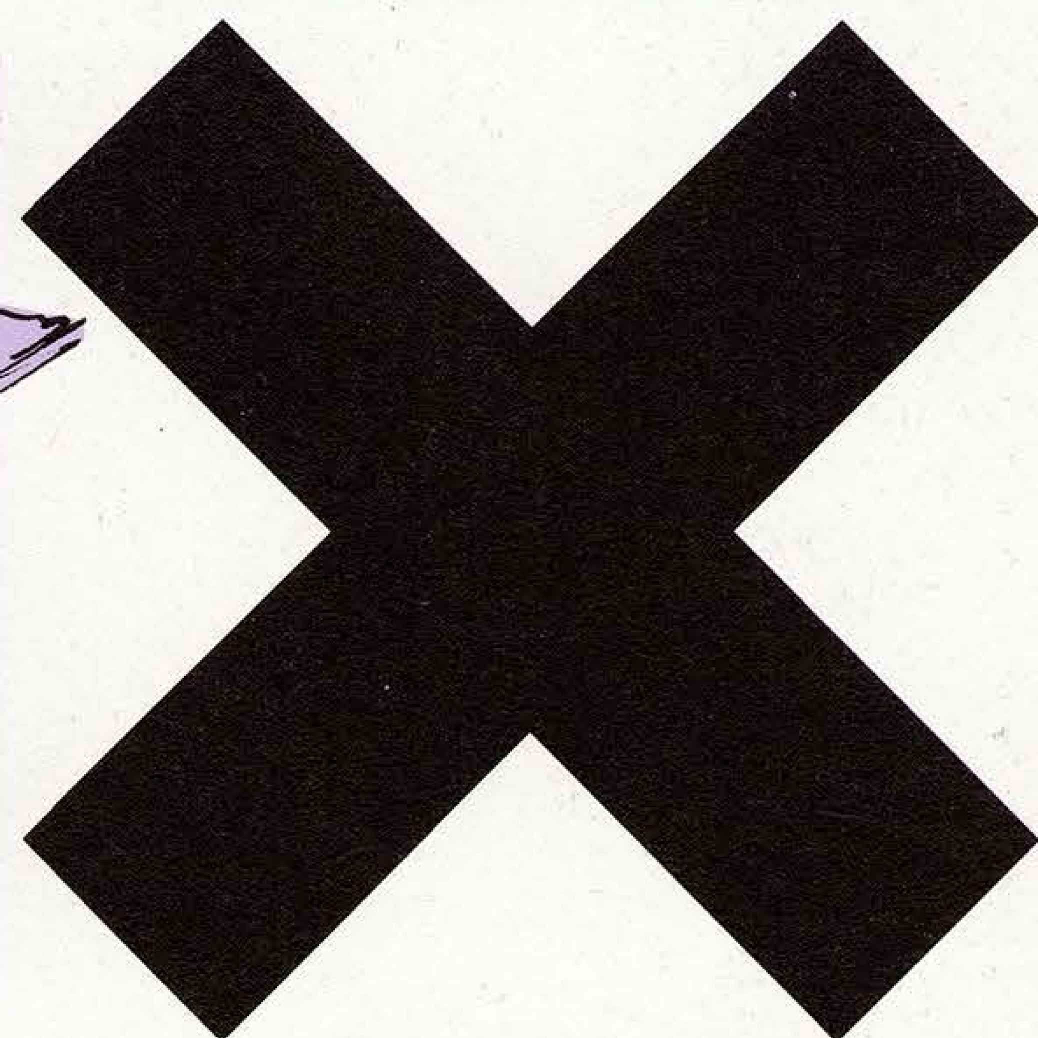

藤原とうふ店（自家用）


ギャアア
ビッ
ビッ
ビッ
ビッ
ビッ
ビッ

アアアア
アアア

ギャアアアアアア
APEX



藤原拓海
TAKUMI FUJIWARA




秋山 渉
WATARU AKIYAMA

●ハチロク同士の持久力戦。タフさを武器にする渉と拓海の消耗戦。新生エンジンの初のバトルともなった。KC第13巻収録。

普段の『イニシャル』の緻密なバトルとは違う、かけひきなしのあらっぽいバトルを描いてみようと思いましたが、あらっぽく見えても実は緻密なかけひきのバトルになってると思います。スタミナ勝負の持久戦なんですけど、渉のキャラがうまく反映しています。見所は拓海が新しいエンジンをじっくりと乗りこなしていく過程ですかね。そしてラストは渉の一瞬の気のゆるみが命とりになります。こういうことはスポーツではよくあることです。なんだかんだいっても最後はスタミナが大切です。

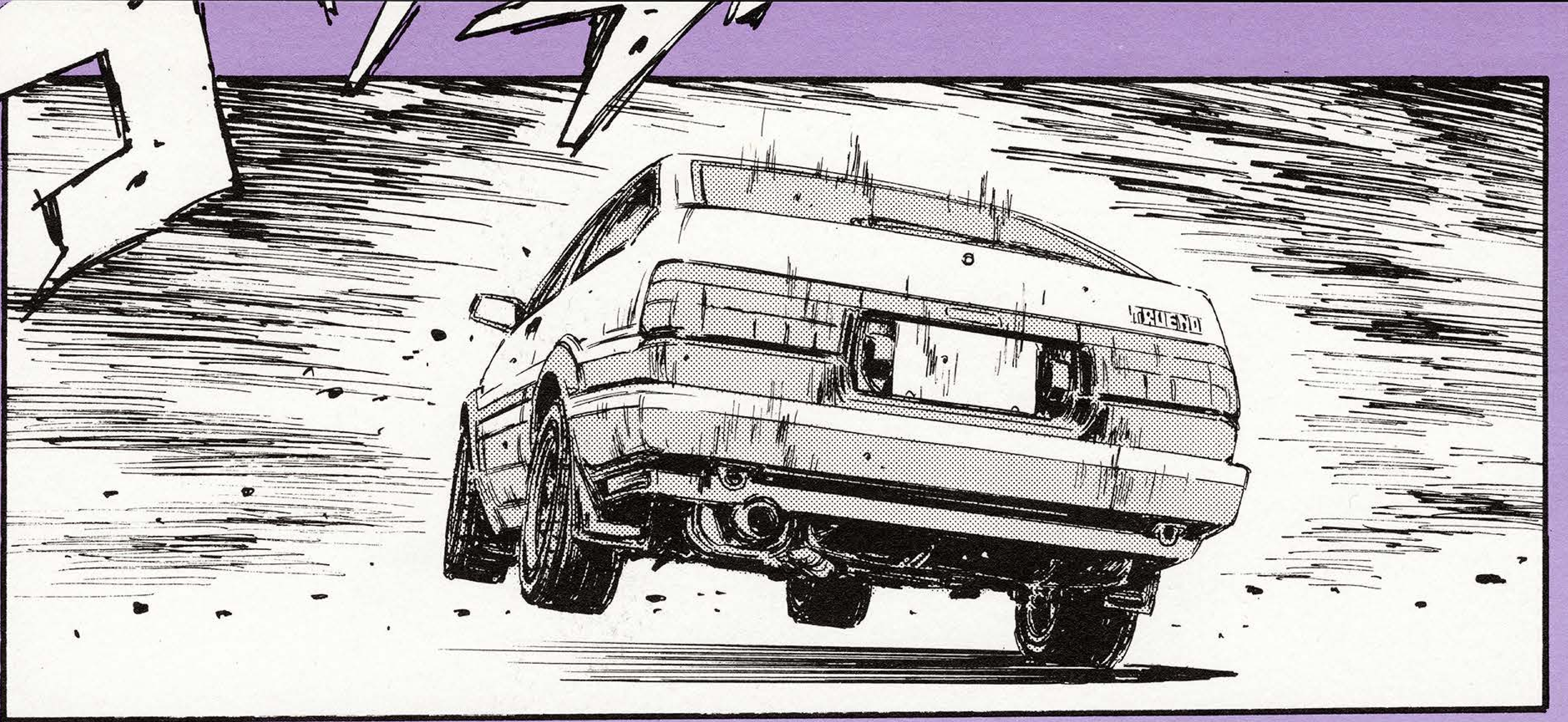

ギャアァ
アアア

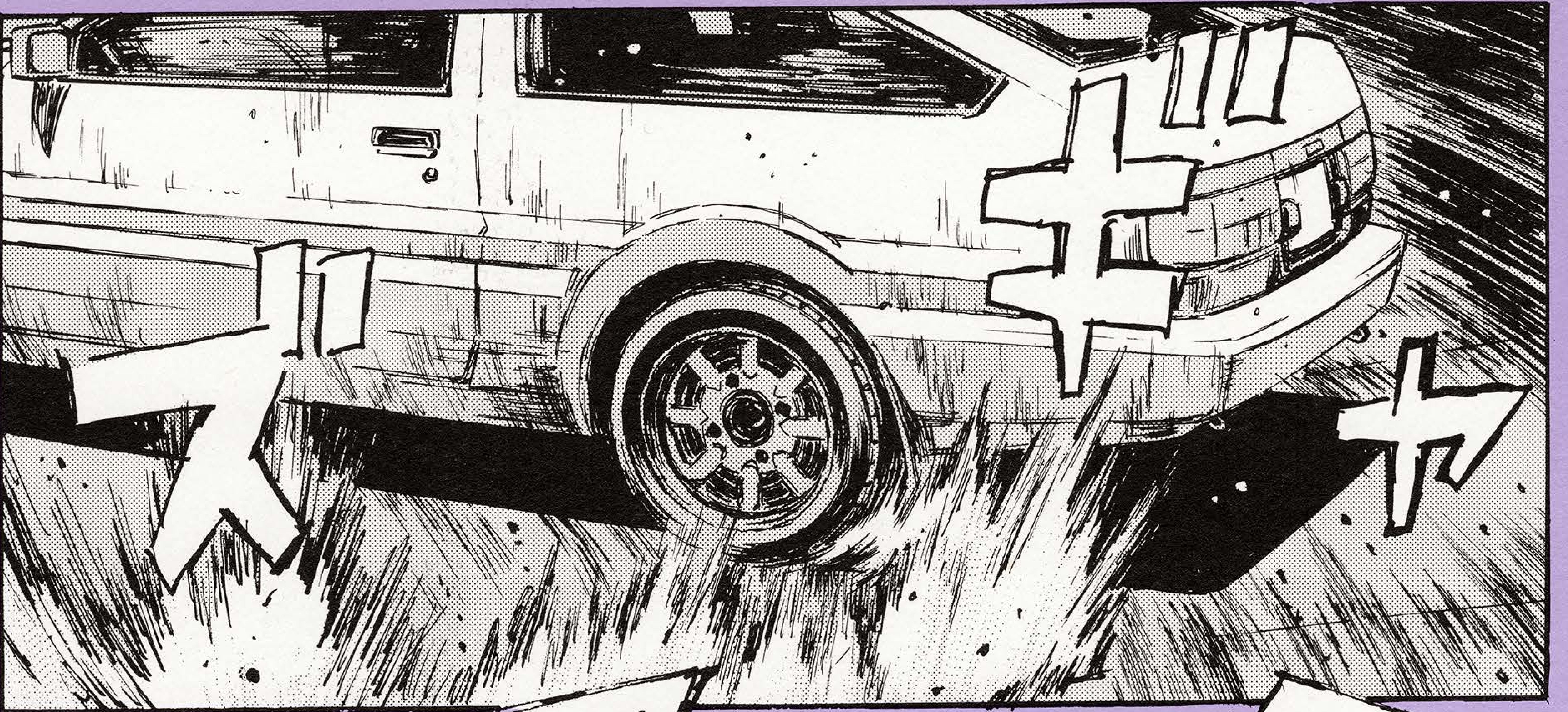



キャア


APEX

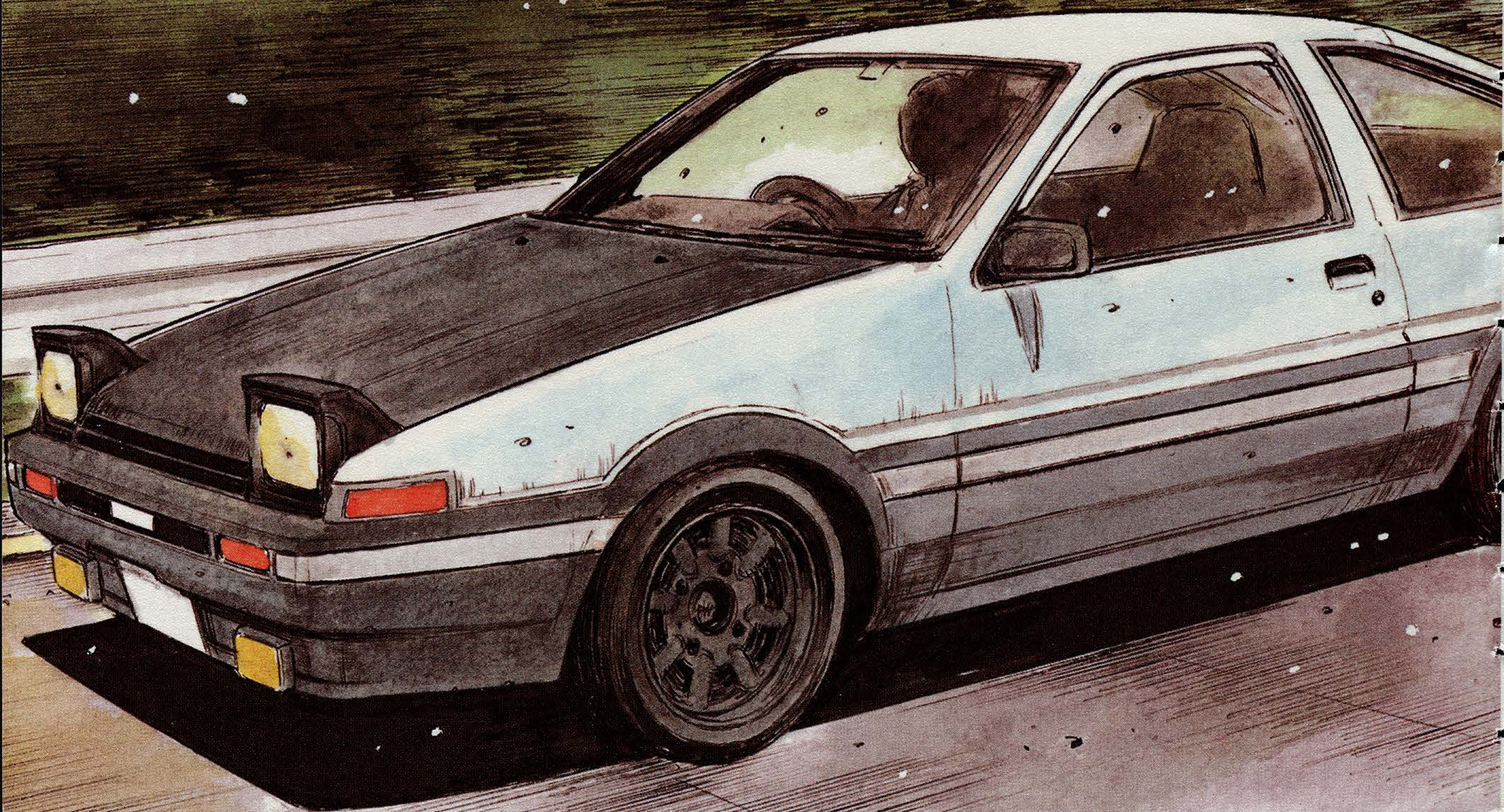





ギャ
ズ

SHUICHI SHIGENO

INITIAL D





■頭文字D画集用描き下ろし、
及びＫＣ第21巻表１

特にどうということはないけど、走ってるハチロク。でもバックにスピード感あるのがマル。７点にしましょう。

■ＫＣ第21巻表４

顔のムラがひどいなー。ホント、オレいつまでたってもうまくなんないよー。10点中４点。



FIRST IROHAZAKA SLOPE A.M.5:50


Mt.MYOUGI A.M.8:10


さくらの里
センター
1Km
196

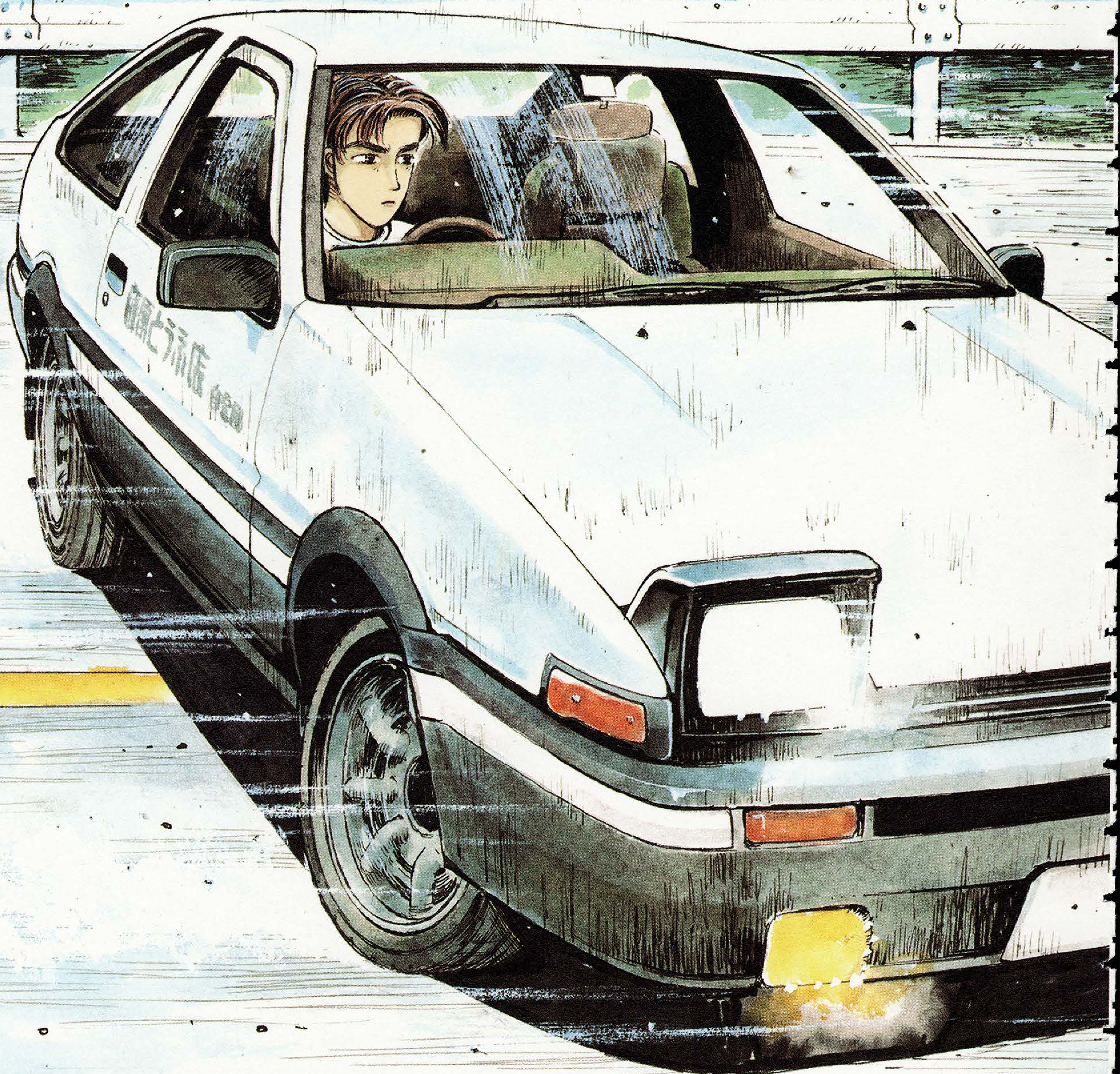
■ヤングマガジン1995年第43号

まだ初期のころ。ヤンマガの４色トビラ。発想が凡庸でした。イケてません。３点。

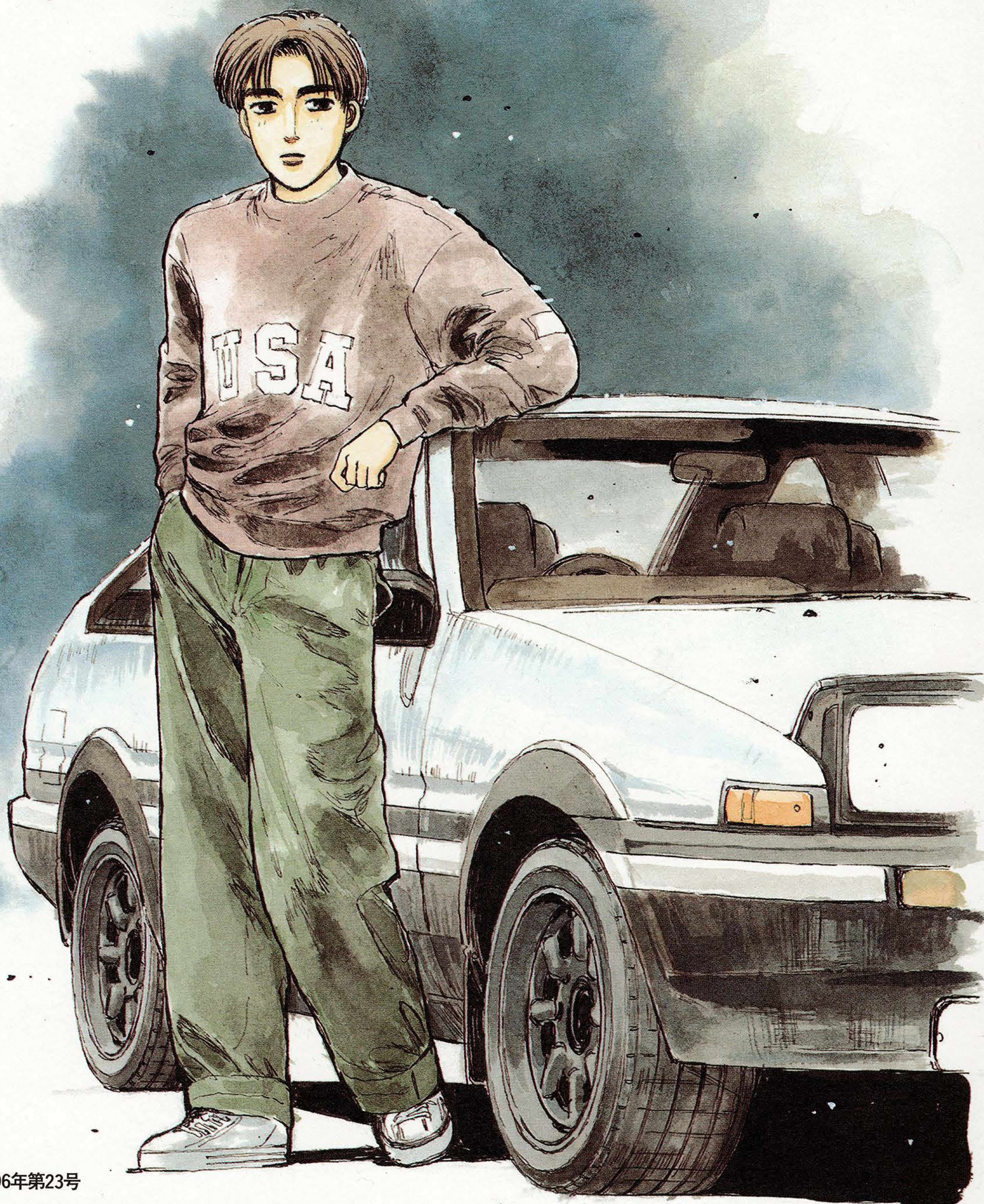
■ＫＣ第13巻表４

渉のレビンターボですか・・・。手抜きです。１点。




とうふ店





■ヤングマガジン1996年第23号

これ何のイラストだろう？　記憶力のいいボクでも思い出せません。あっさりと描いてるわりに雰囲気あるし、構図もお約束だし、次のＫＣに使おうかな‥ダメ？　ダメらしいです。５点ですかね。かなり古い作品です。

■ＫＣ第10巻表１

もう止めた!!　とばかりにそれまでのお約束をやぶった、かなりヤケクソで怒ってます。ハチロク、ケツ向けてるし、かなりダメダメです。３点ぐらいですかね。つらいです。



■ＫＣ第３巻表１

かなりがんばってます。けどまあ、こんなにでかくしなくてもね‥。半分ぐらいでいいよね。ヨコ長の絵をタテに使ってもらったＫＣは３巻だけだよね。まあ、がんばったので６点ということで。


ESSO
藤原とうふ店
ESSO


TRUENO

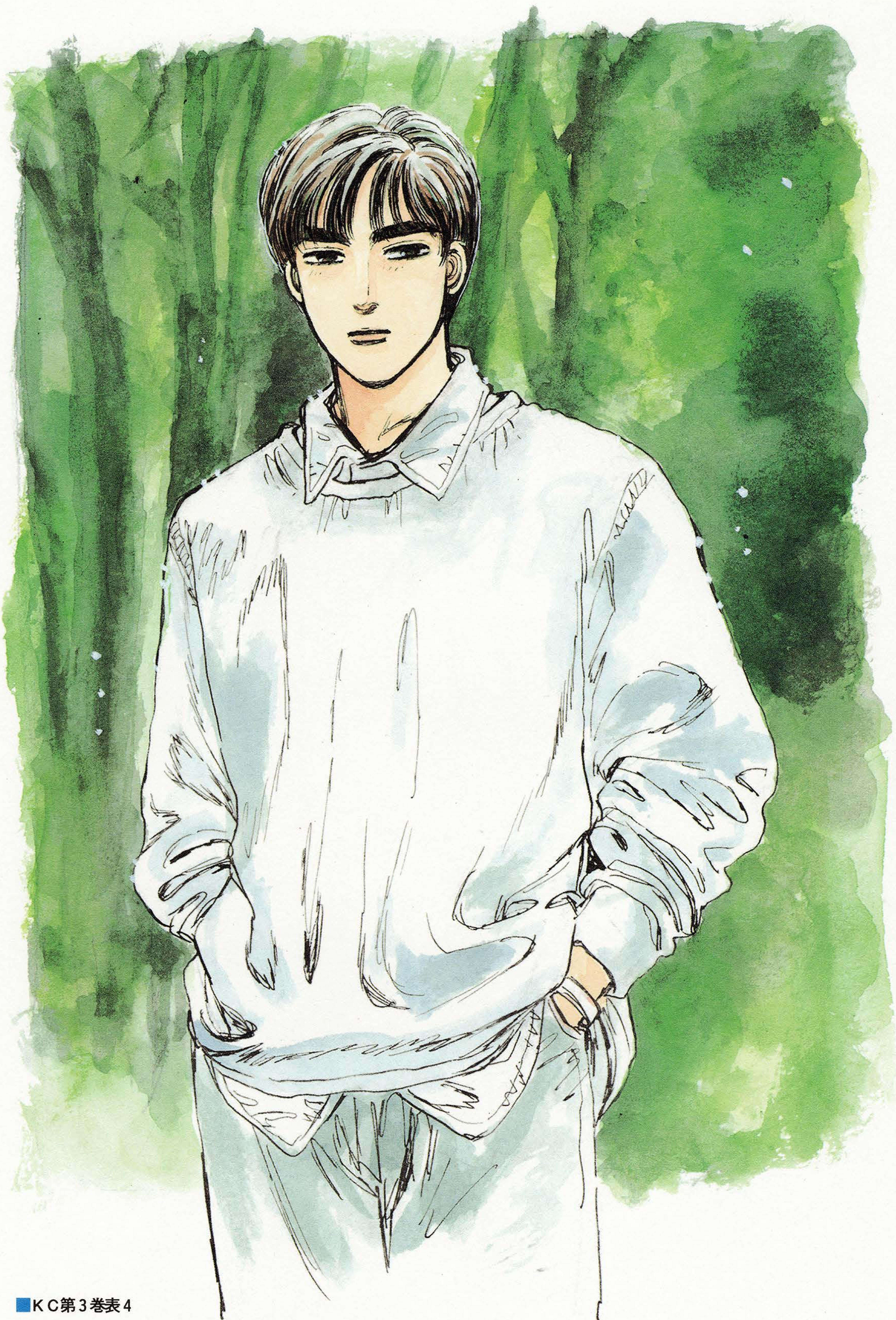


■ＫＣ第７巻表４

時間ないのでやっつけなんですが、拓海の顔
がこわすぎでそれがなければもっと良かった
かなー。3点。しょせんはウラだよ。

■ＫＣ第６巻表１

なかなかいいです。自分では気にいってます。
７点ぐらいつけますか。

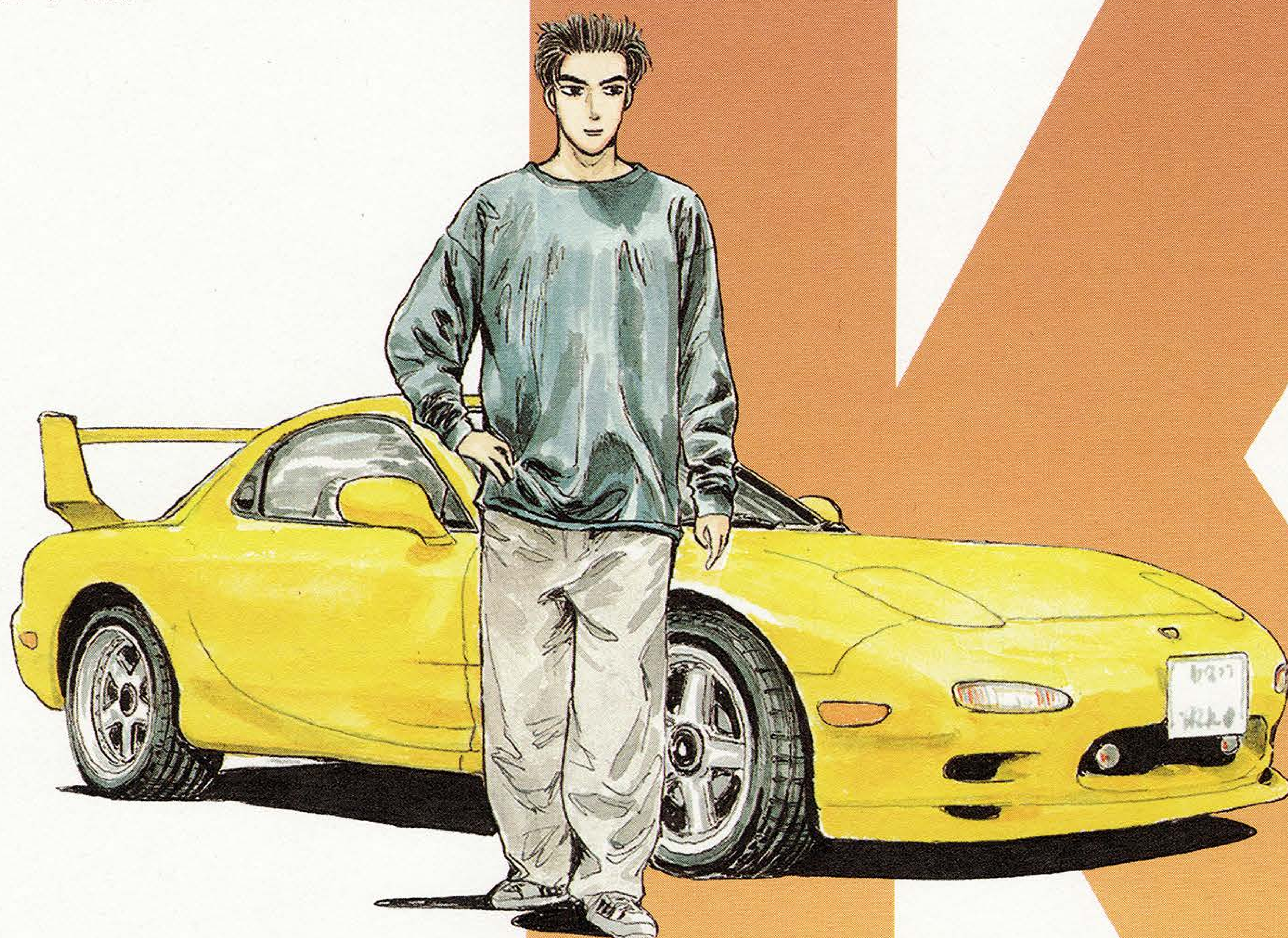


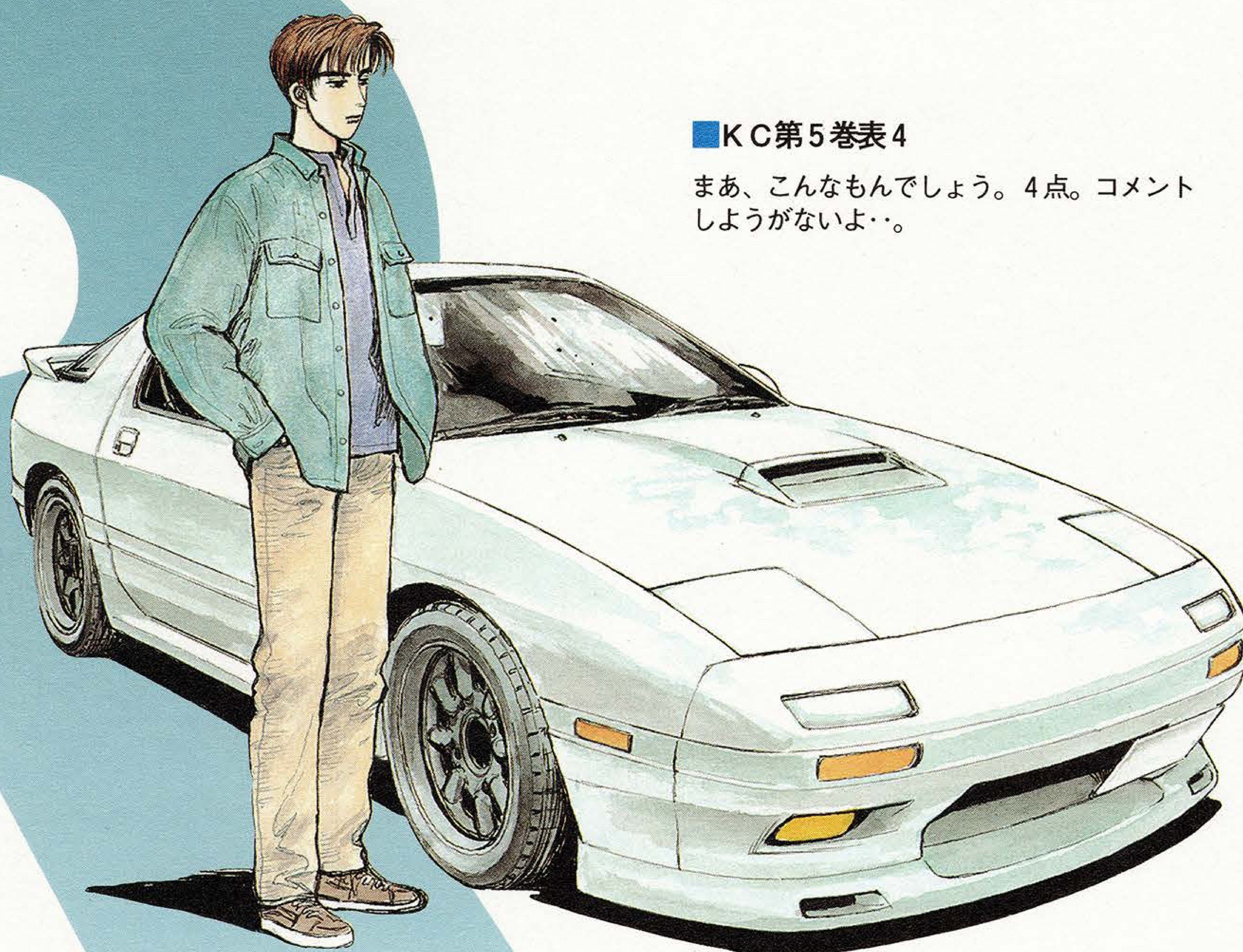
■ＫＣ第３巻表４

こんな大きくなきゃいいけど・・・。ウラはウラでまとめてもっとみみっちくやってほしいよ。こんなんでページかせいじゃ、買ってくれる人に申し訳ないとオレは思うよ。高いんでしょ、この本・・。

■ＫＣ第２巻表４

ウラらしくていいよね。ちょっと啓介の足が短い。４点。





■ＫＣ第５巻表４

まあ、こんなもんでしょう。４点。コメントしようがないよ･･。



とうふ
油あげ
手づくりの店
藤原 豆
TRUENO

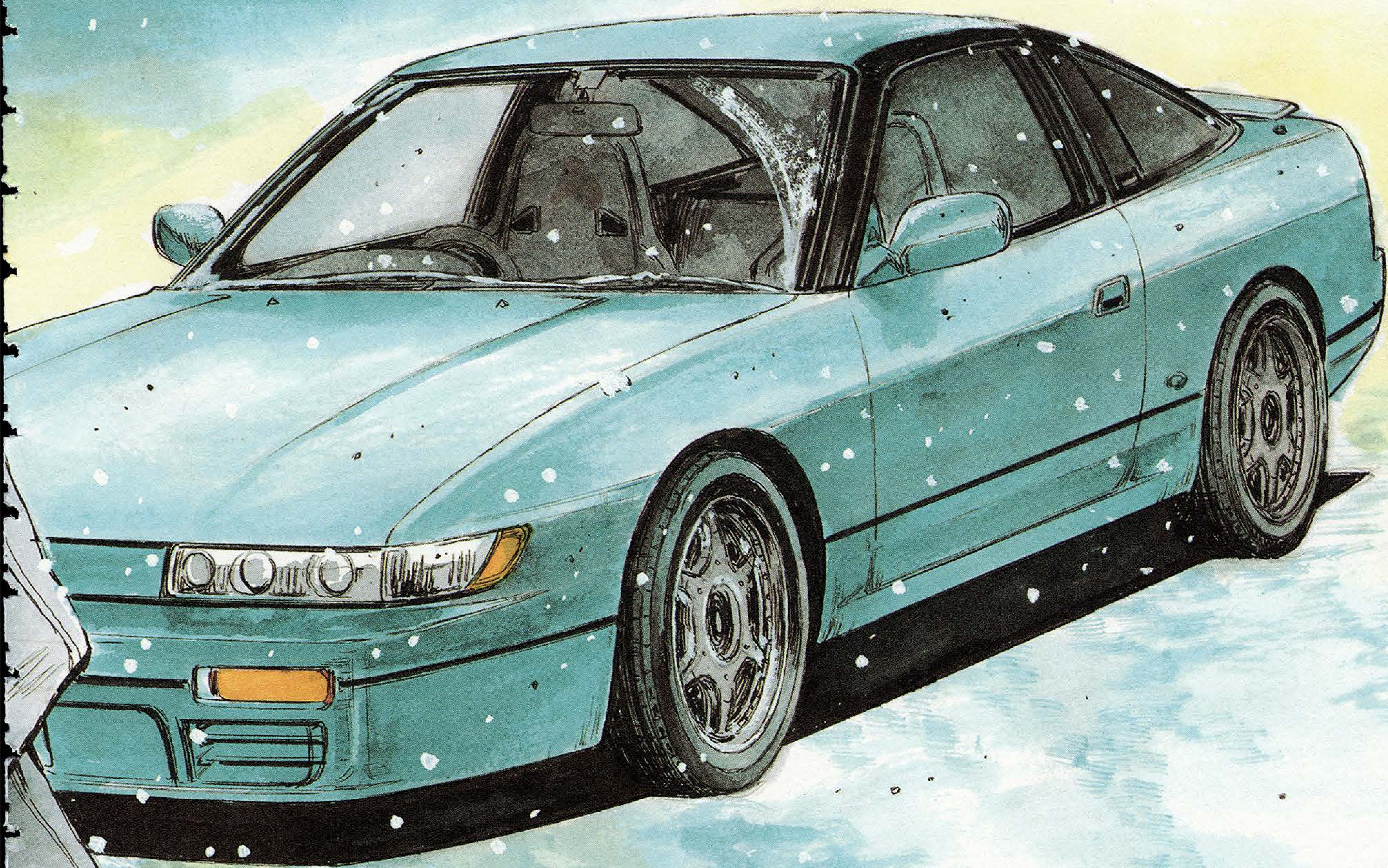


■2000年カレンダー１・２月

ちょうどいい縮小ぐあいだと思います。しまって見える。８点。

■ＫＣ第９巻表１

ジグソーパズルにも使ったイラスト。雪とか降らすとイージーに雰囲気出るのがいいよね。これはかなりいいと思う。８点。



■ヤングマガジン2000年第3/4合併号

番外編の２回目、４色トビラ。この時は大変だったよ、時間なくて。思い出しただけでもゾッとするなー。シルエイティーのリアウイングちがってるよね。そんなことすら気づく余裕なかった。この前後50時間ぐらいねなかったんだよ。絵は４点。ああ、つらい。


COSmic SURF.



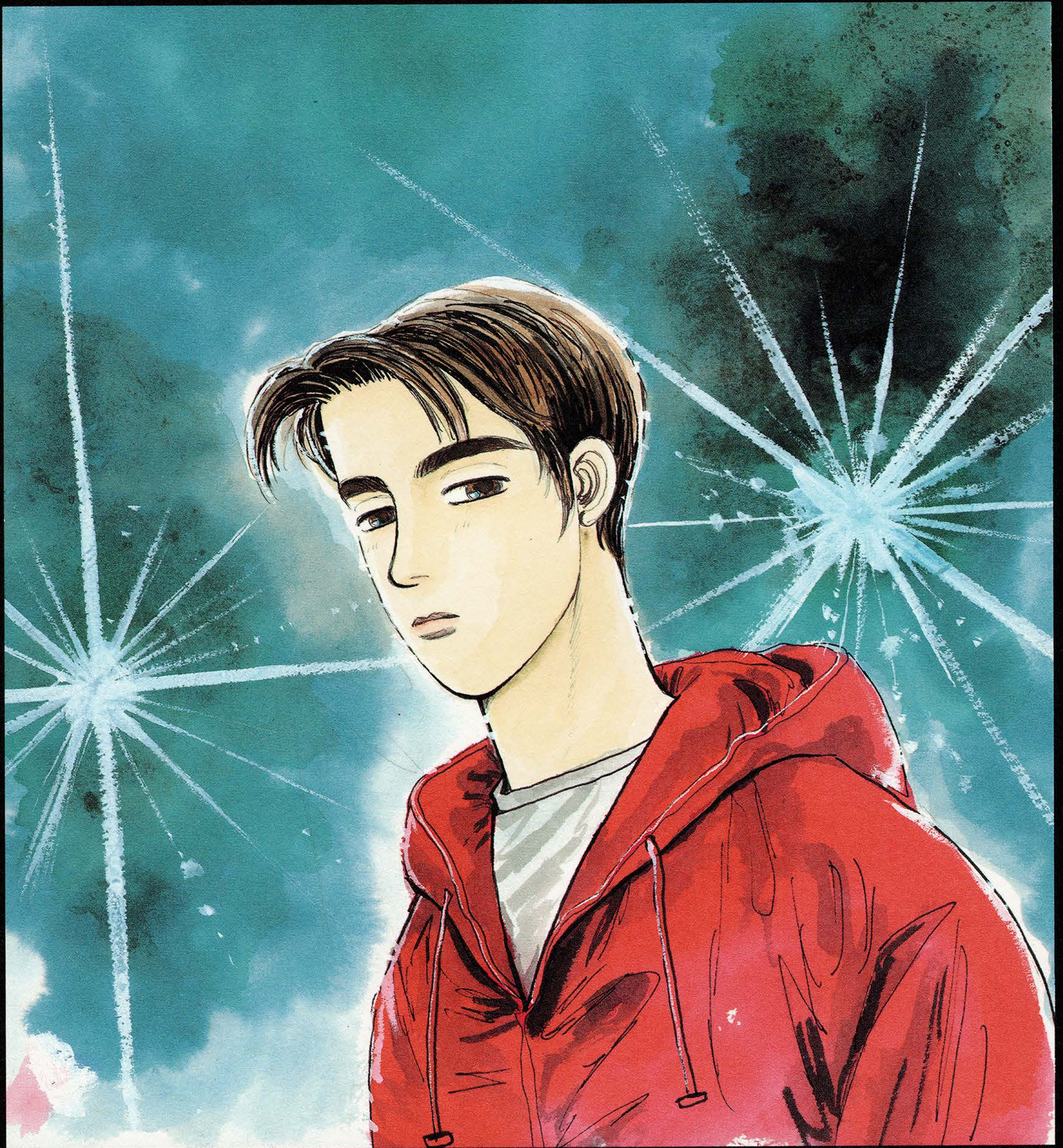
■ＫＣ第16巻表１

拓海もハチロクも後ろ向き。なんとか雪でごまかした。このころはドラマも冬だし。ＫＣ用のイラストとかトビラのイラストはこの上にタイトルロゴとか巻数の数字とかモロモロ載っけてもらう予定で描いてるので、絵だけ単体で見てもらうつもりで描いてるわけじゃないんだよね。だからこの画集の企画、失敗してると思うよ。ごめんね、買ってくれた人達。イカンよ、ヤンマガ。この絵は５点。

■ＫＣ第11巻表1

人物のアップはラクでいい。労力少ない上にそれなりに説得力出るしね。この絵は７点。拓海がかっこいい。ちょっと口が赤すぎたか・・・。



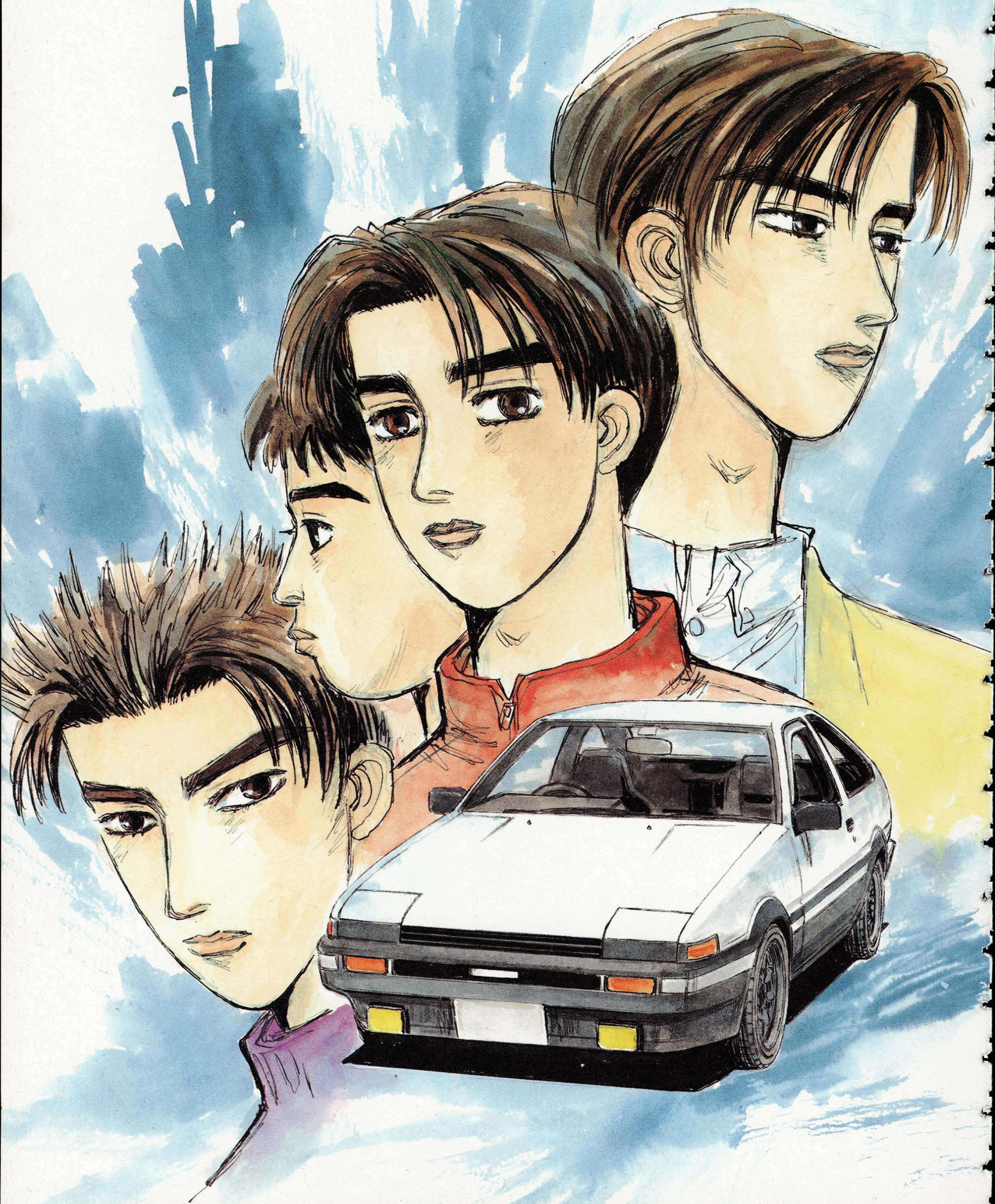


■ヤングマガジン1995年第29号

『イニシャルD』が始まる前の号で予告ページのイラストです。キャラクターの顔もちゃんと決まってないうちに描いたと思う。0点。載っけるのやめようよ‥‥。

■ヤングマガジン1998年第43号

こういうレイアウト、めずらしいです。一人一人の顔がわりといいかげんだけど、いっぱいいるのでごまかされます。まあ、5点ぐらいで。





■ヤングマガジン1999年第7号

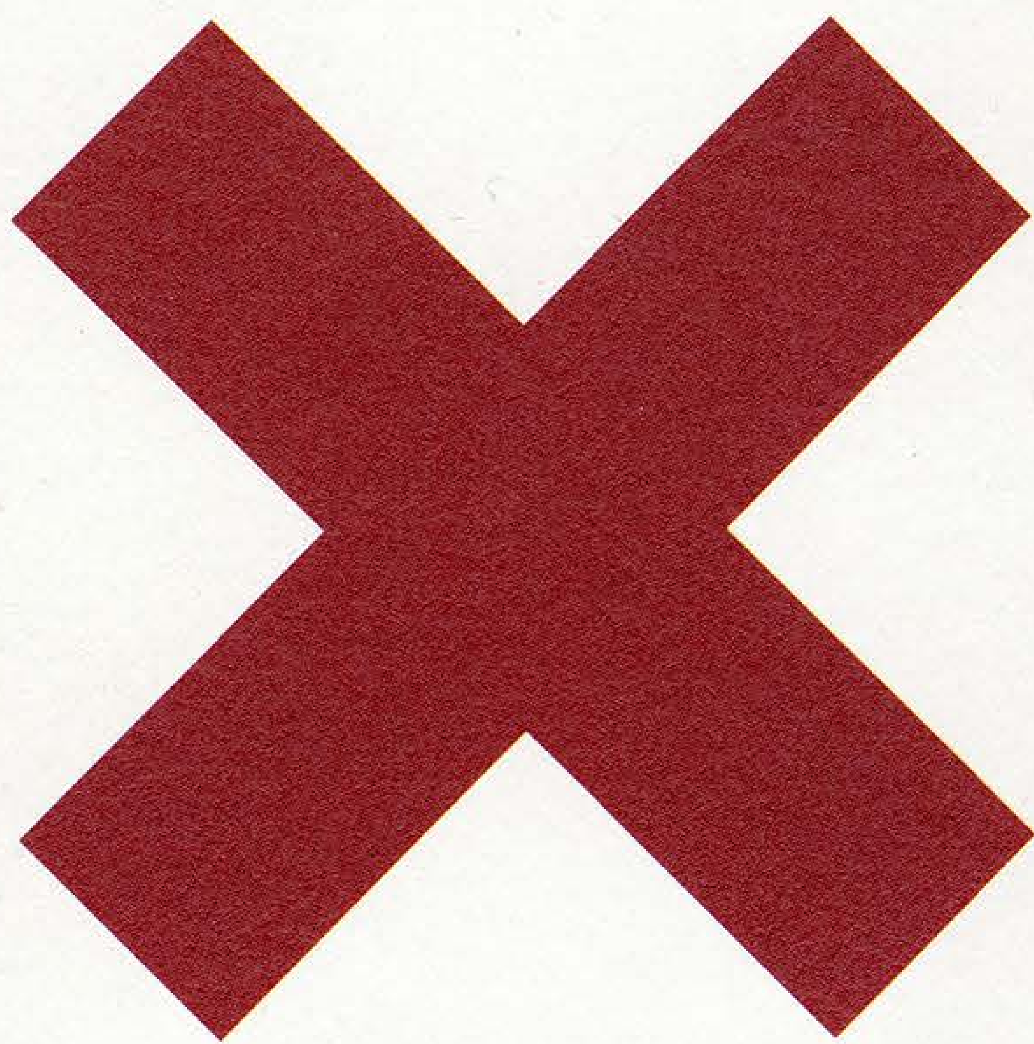
こんなイラストどこでめっけたのかわかった
人はえらいよ。京一なんか・・・1点でいいや。

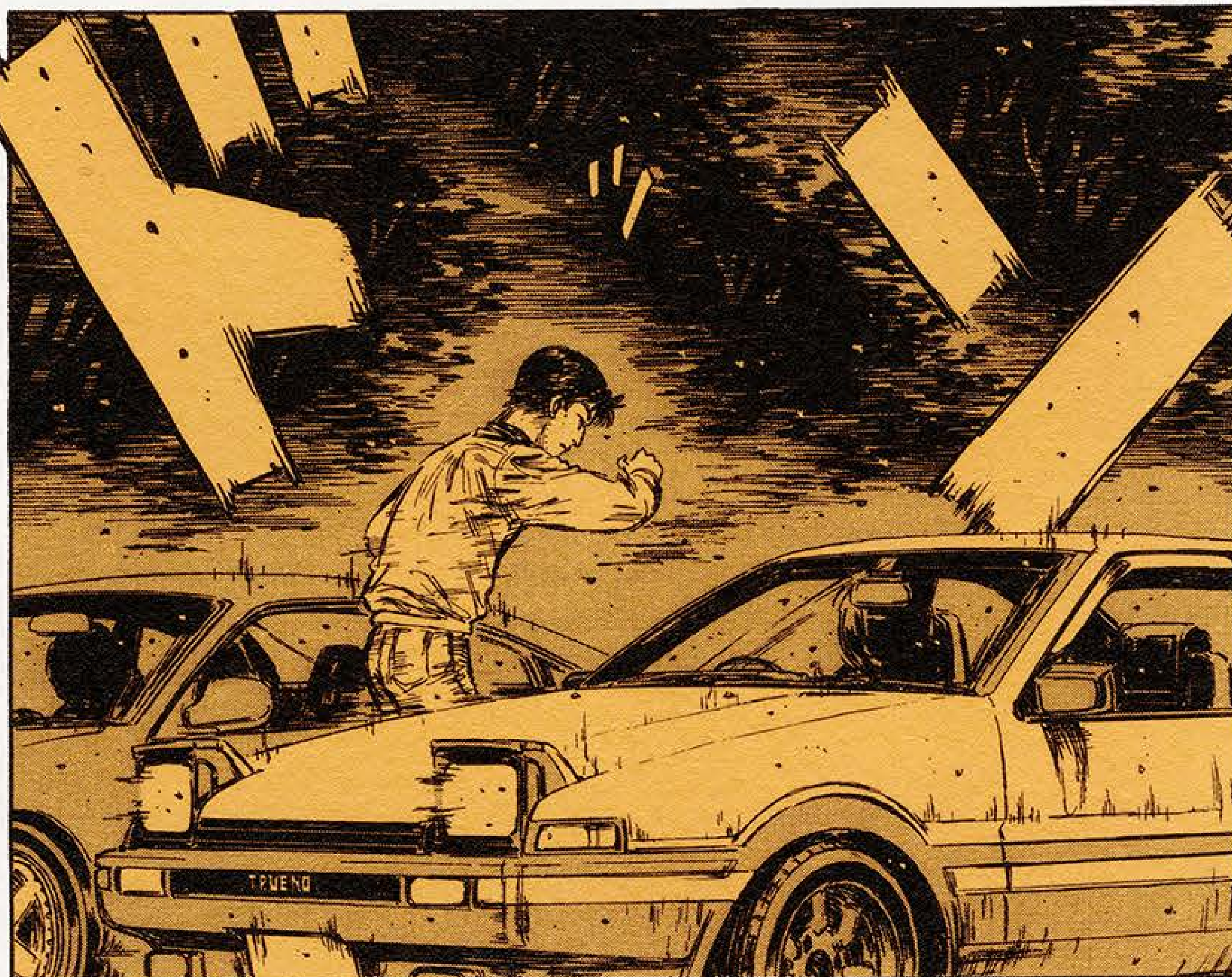


INITIAL D BATTLE SELECTION

藤原拓海

TAKUMI FUJIWARA



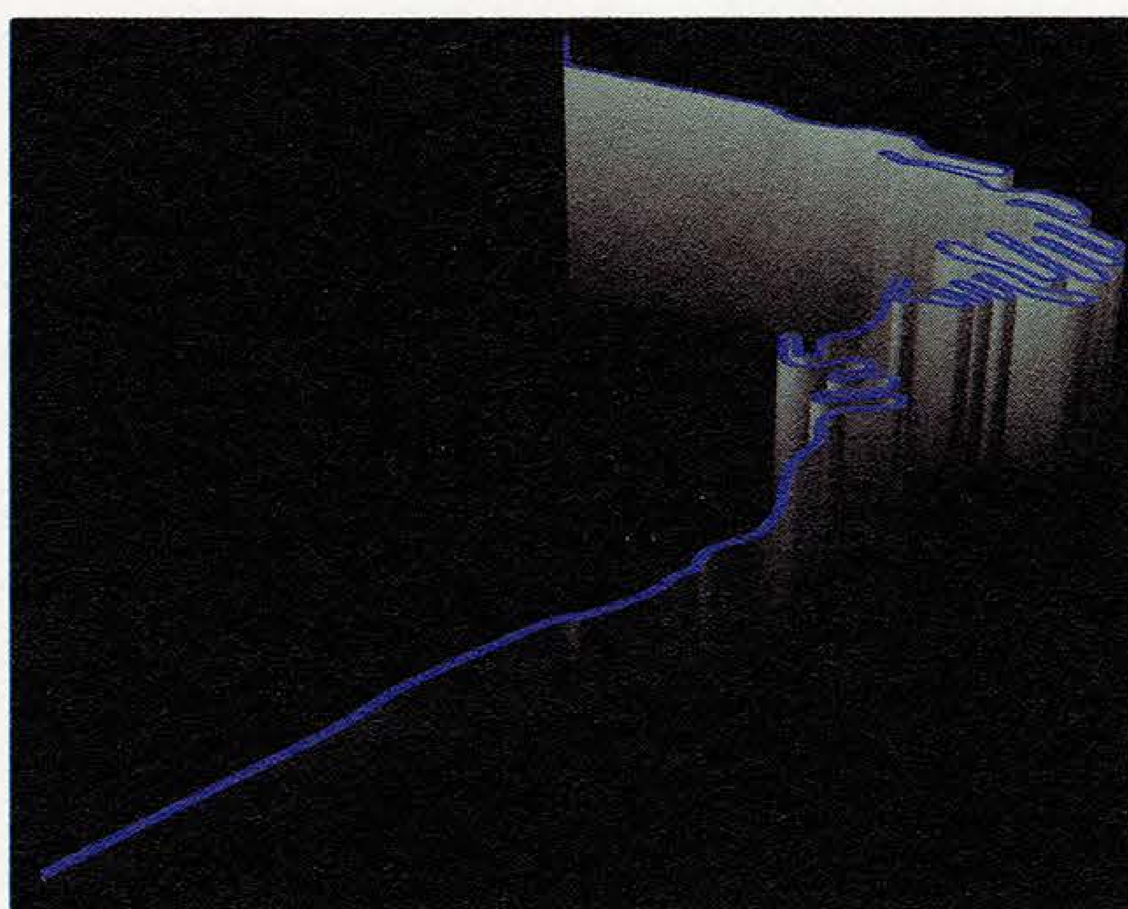


小柏カイ


KAI KOGASHIWA


●親子二代にわたる因縁の対決。MR2に乗る小柏カイの仰天技もとびだした。KC第15巻、第16巻収録。

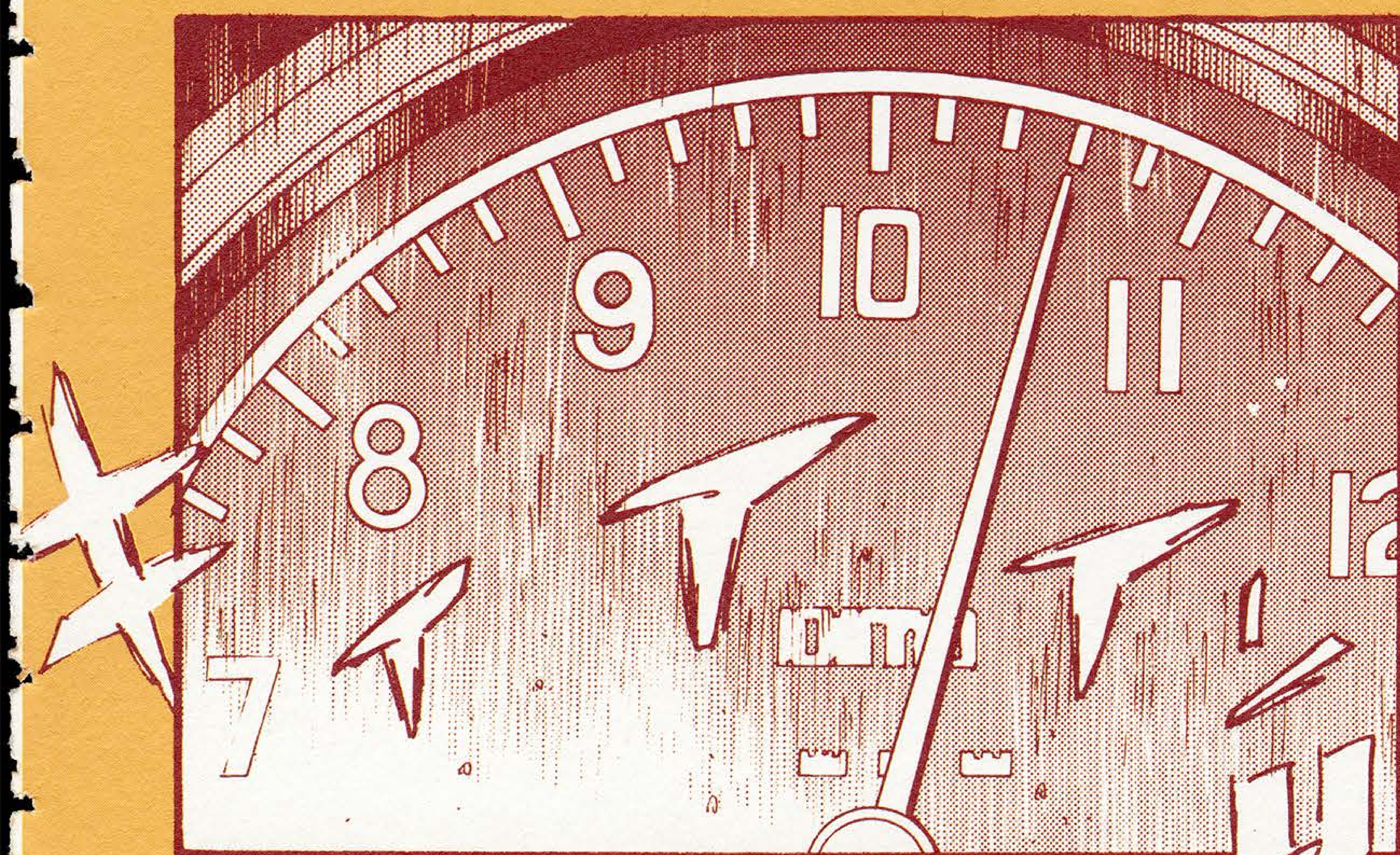
このバトルは自分でもいいバトルだと思います。カートあがりのカイがミッドシップに乗って拓海に挑戦してきます。ネタも満載です。相方の父親がたくした作戦を胸にそれぞれの意地をかけて、スーパードラテクの応酬になります。SWが空とんじゃうのもびっくりするけど、決着が落ち葉っていうのも季節感たっぷりで好きです。これでもかって感じです。自信作です。拓海もずいぶん成長したもんです。

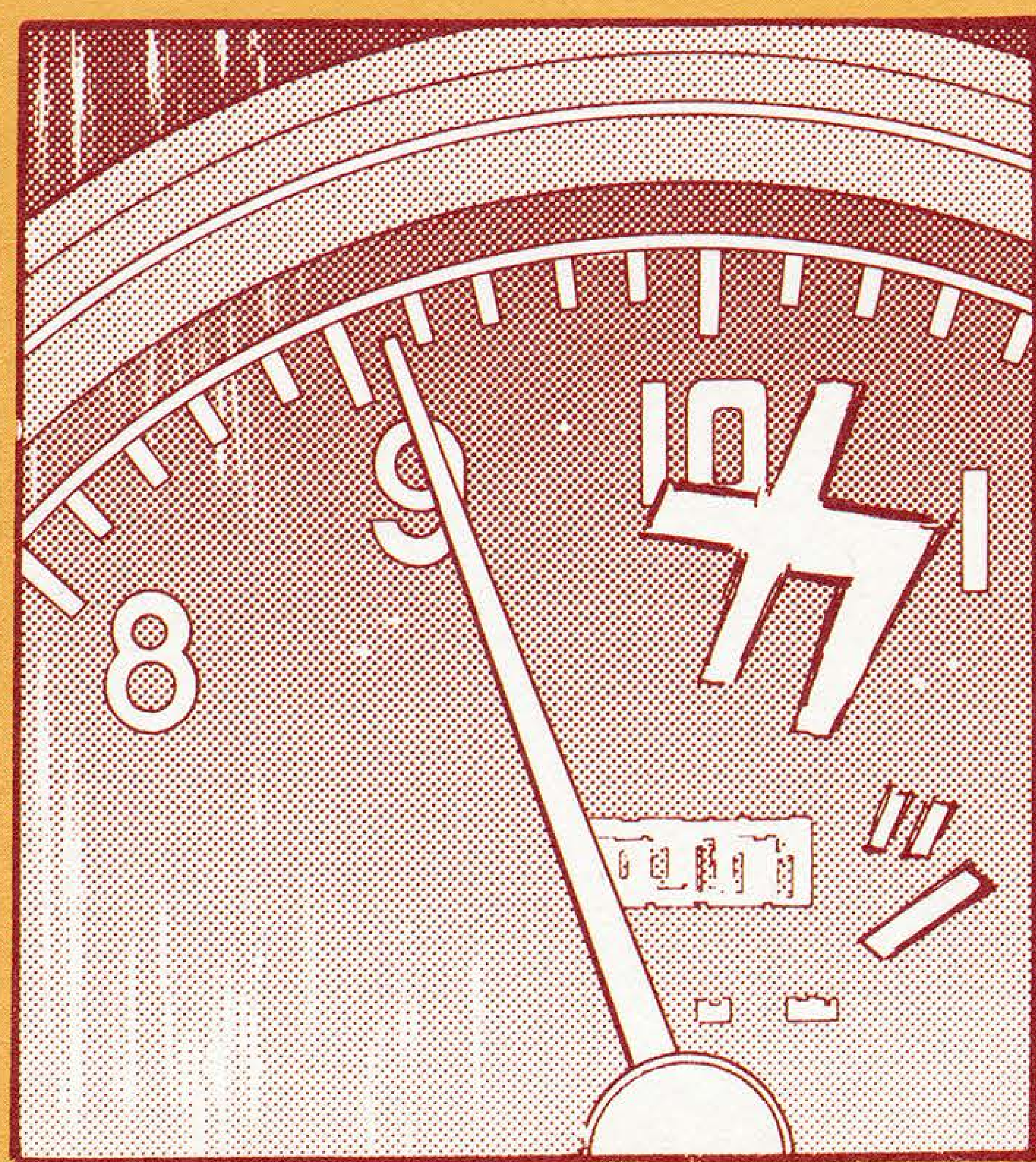


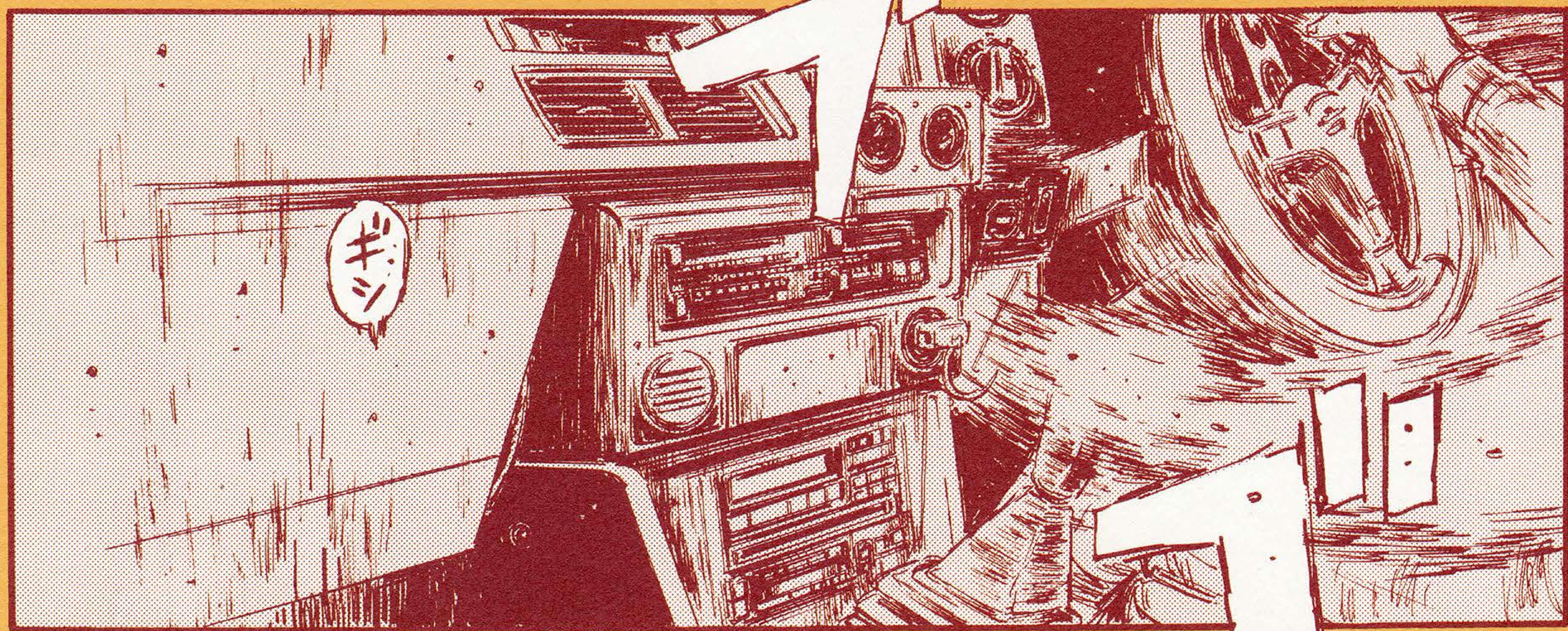
カート上がりの小柏カイに卓越した峠センスで挑む拓海。走りの英才教育を受けた者同士のハイレベルなテクニックの応酬戦！

MR2


7
8
9
10
11
12


8
9

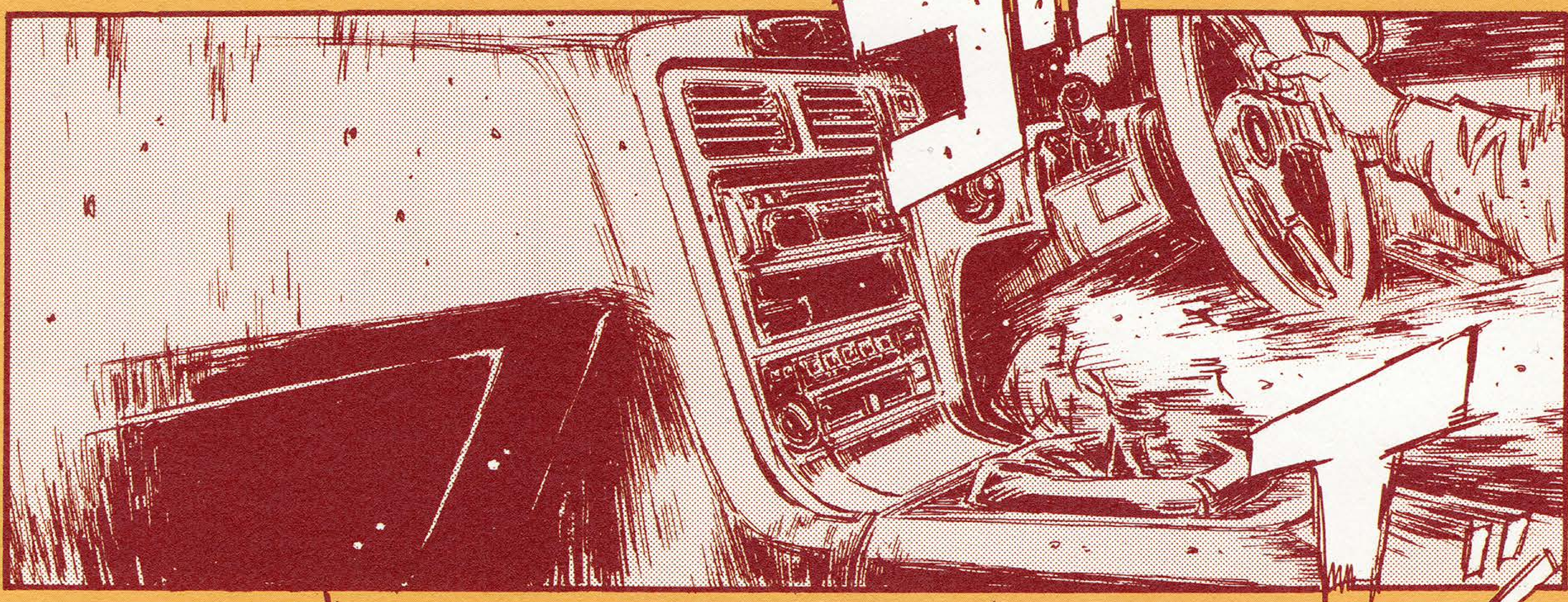

ギシ

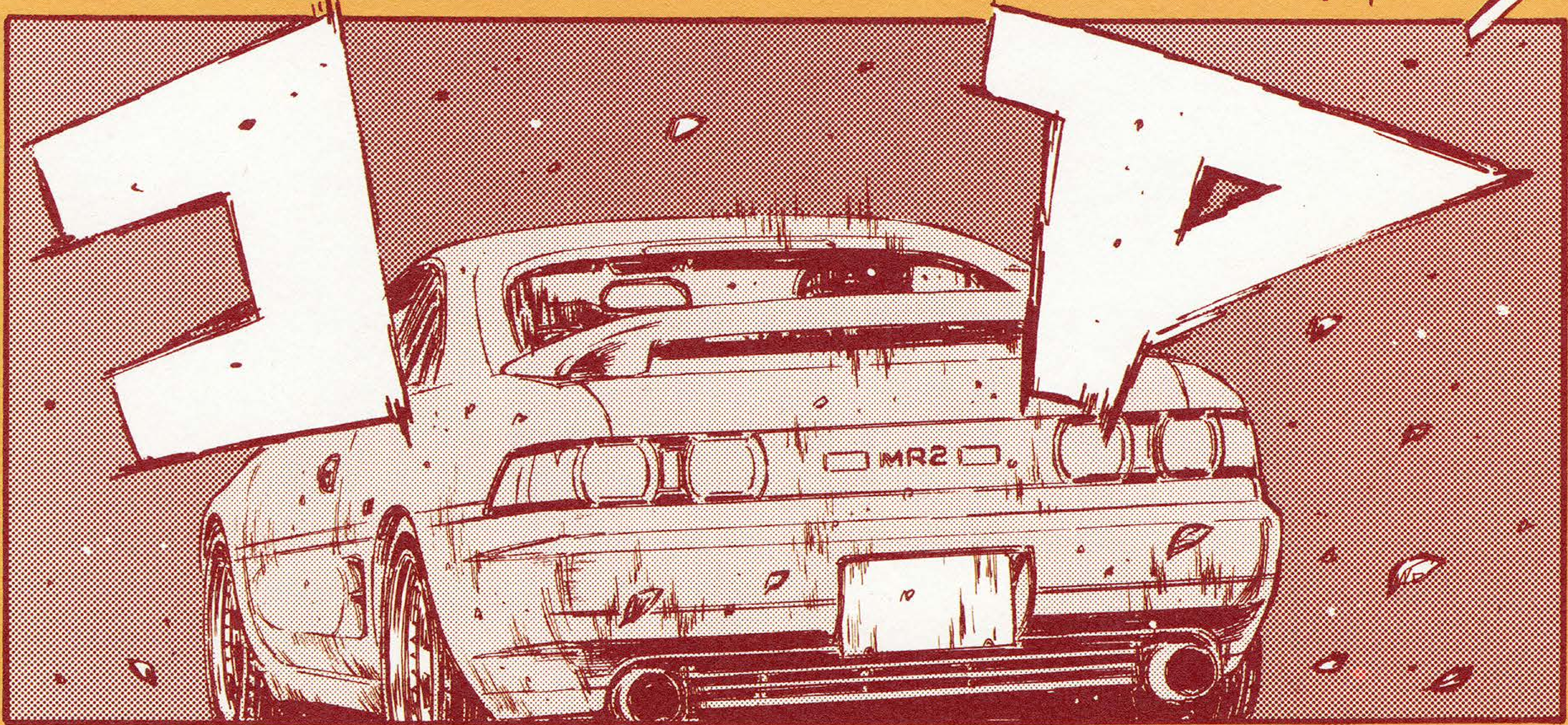

ギャアアアア
藤原とうふ店
MR2

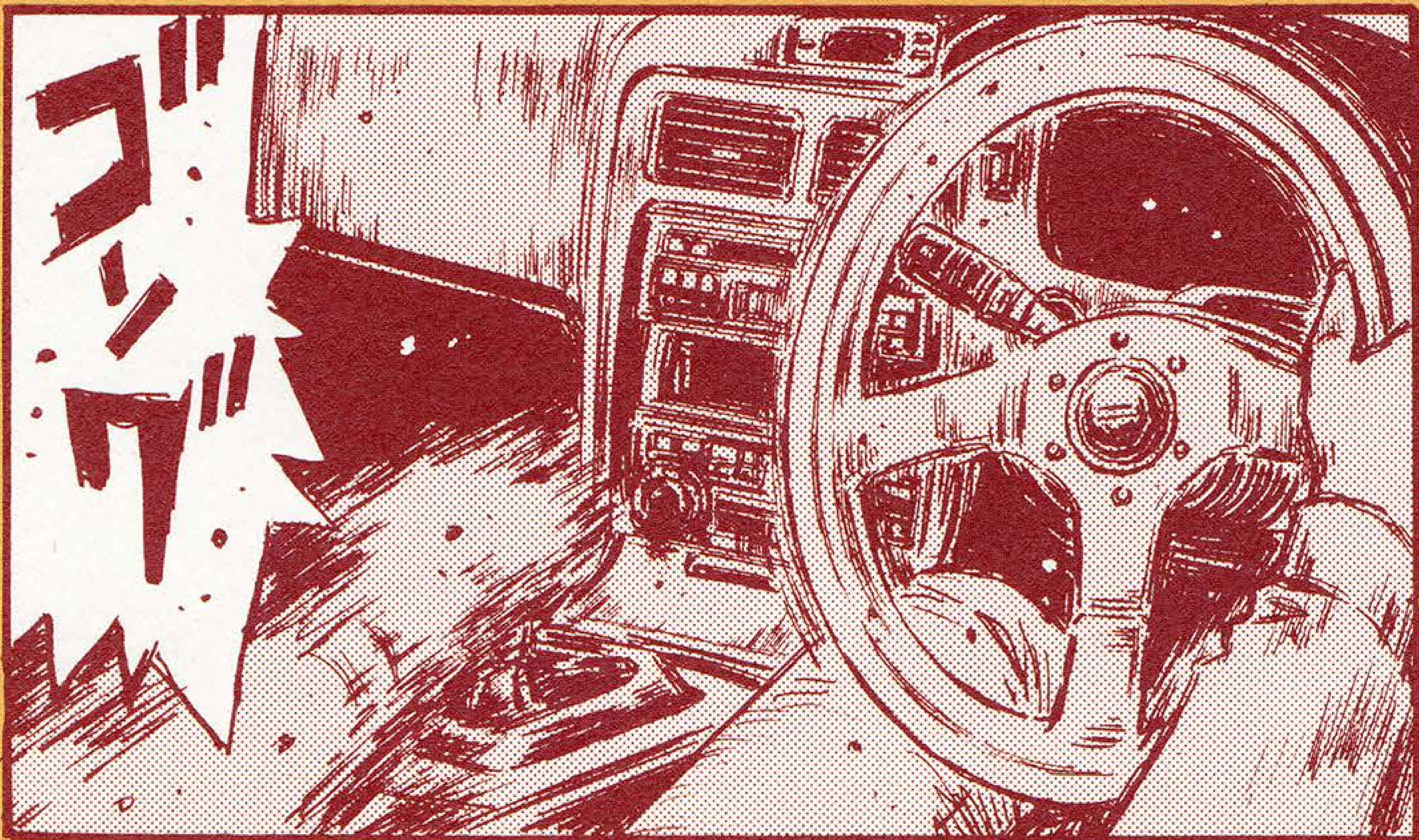

ア

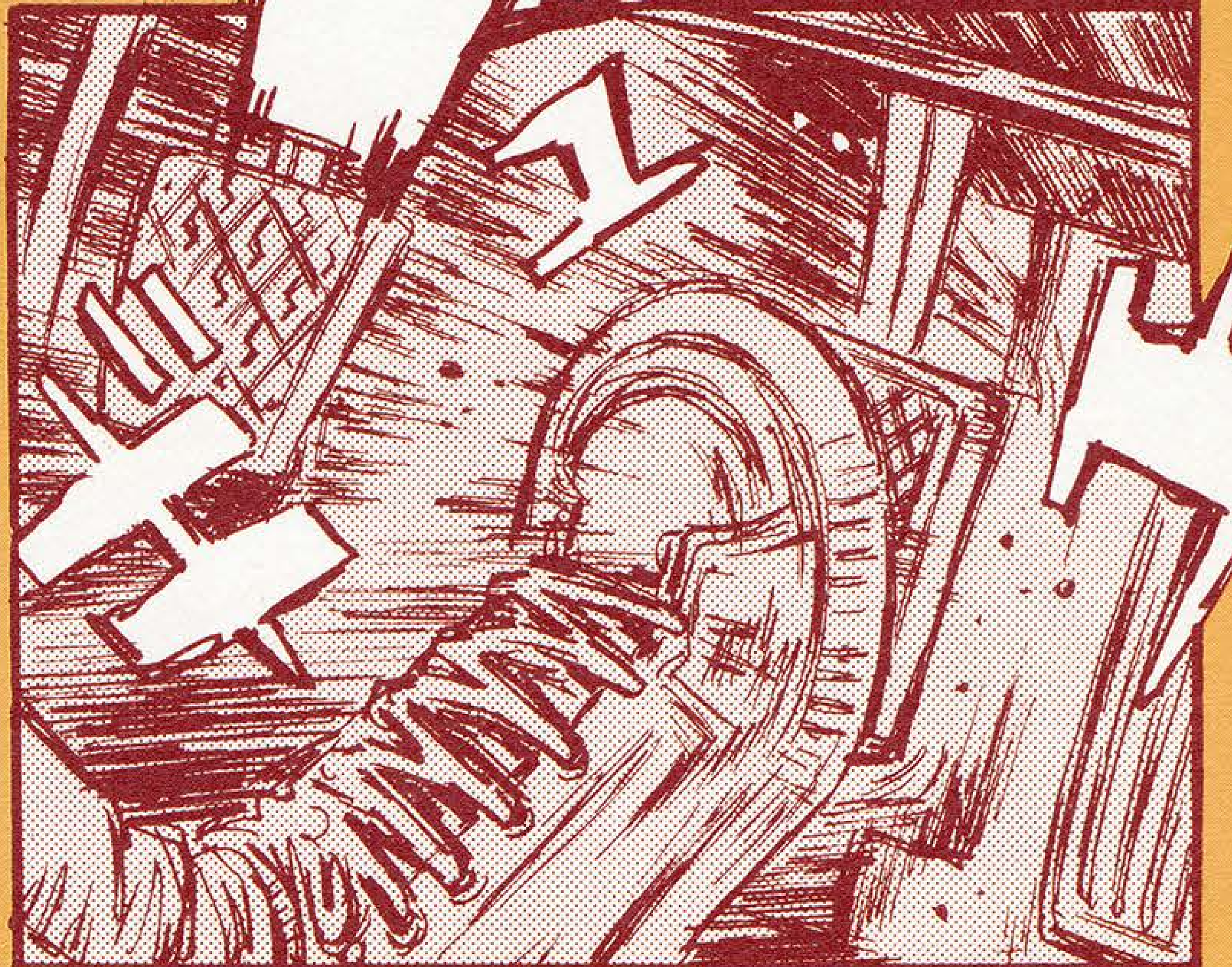

ゴ

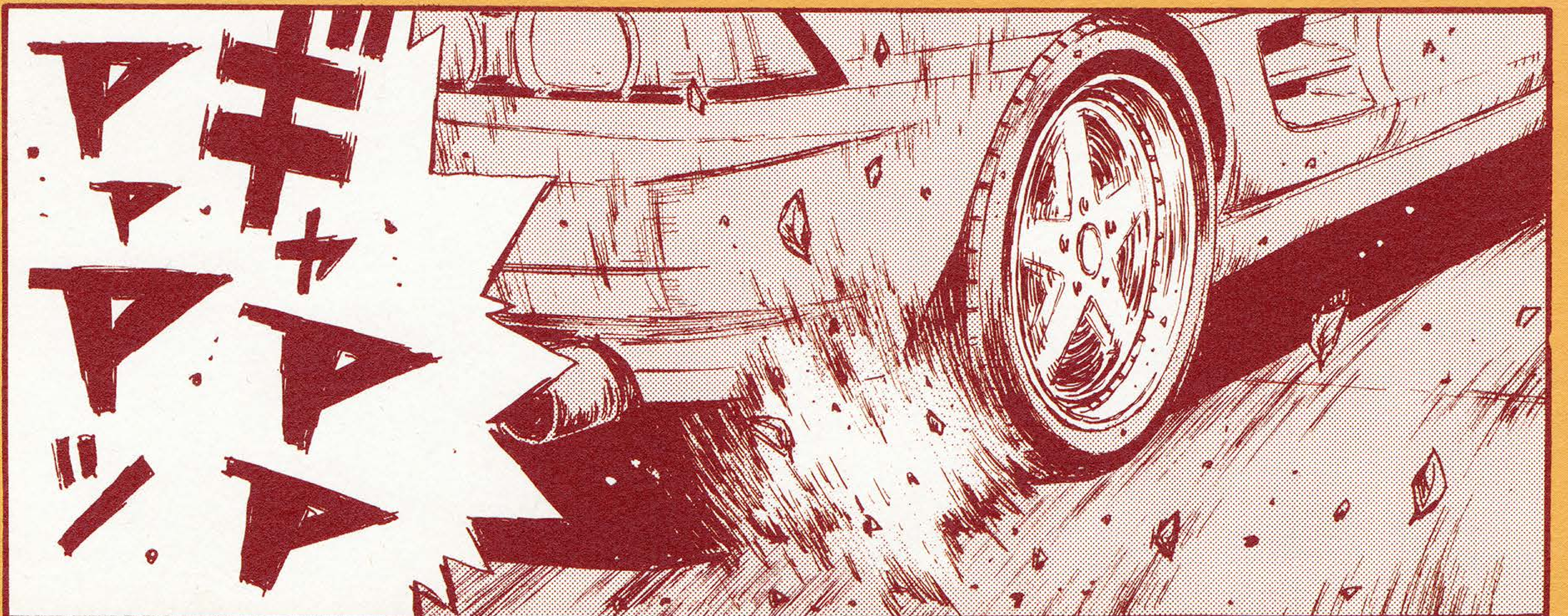
ギャアア!!

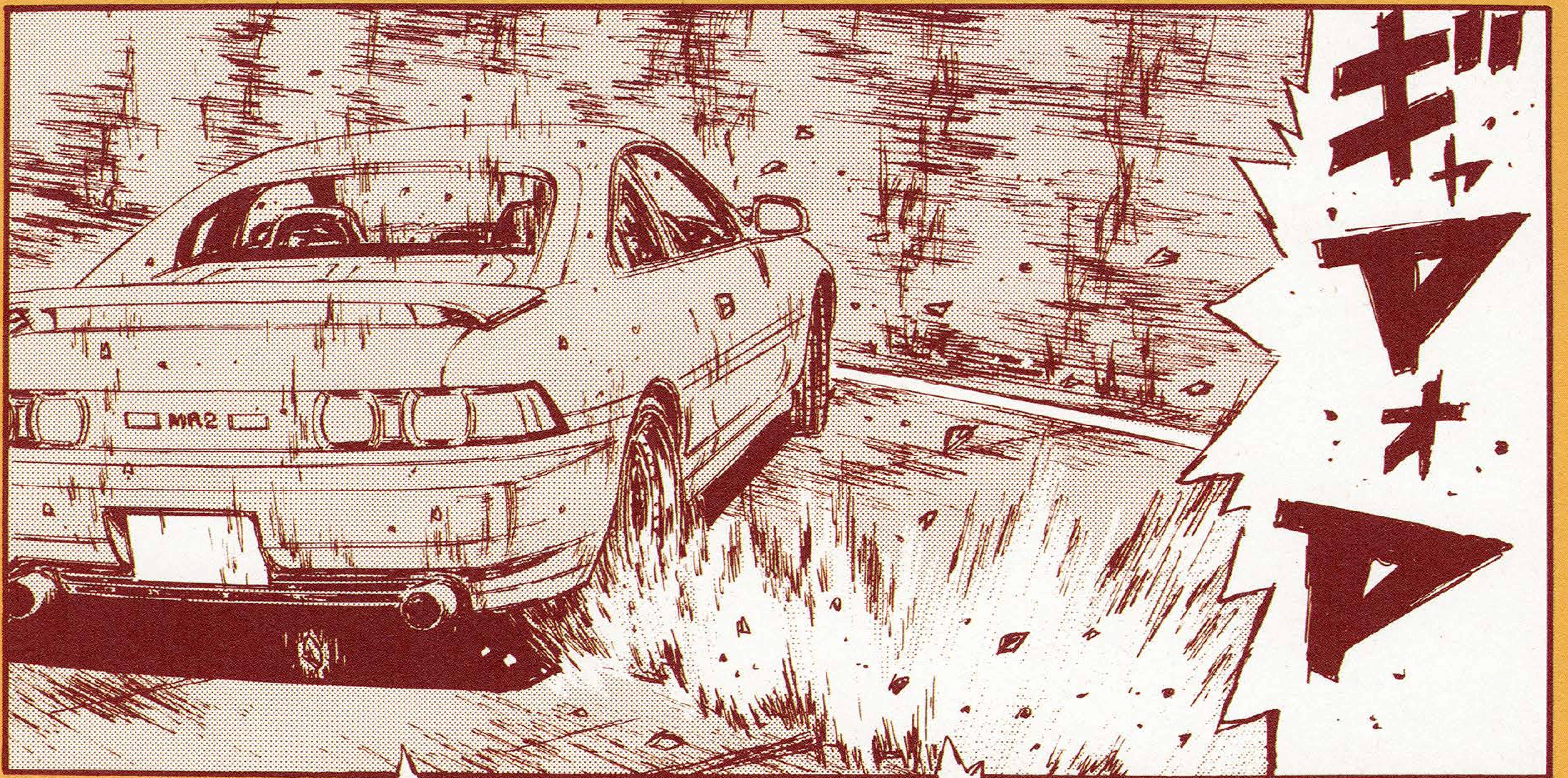
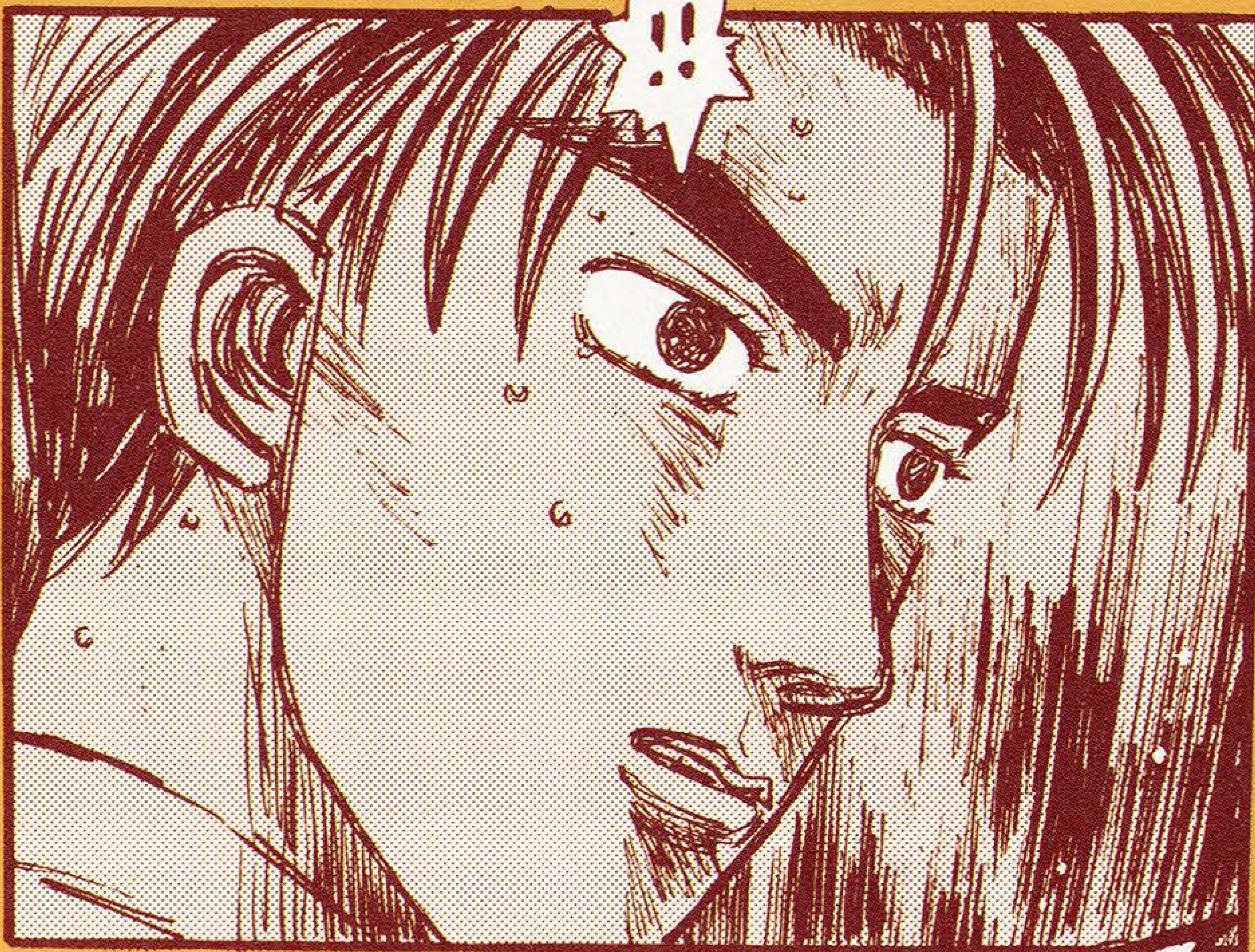
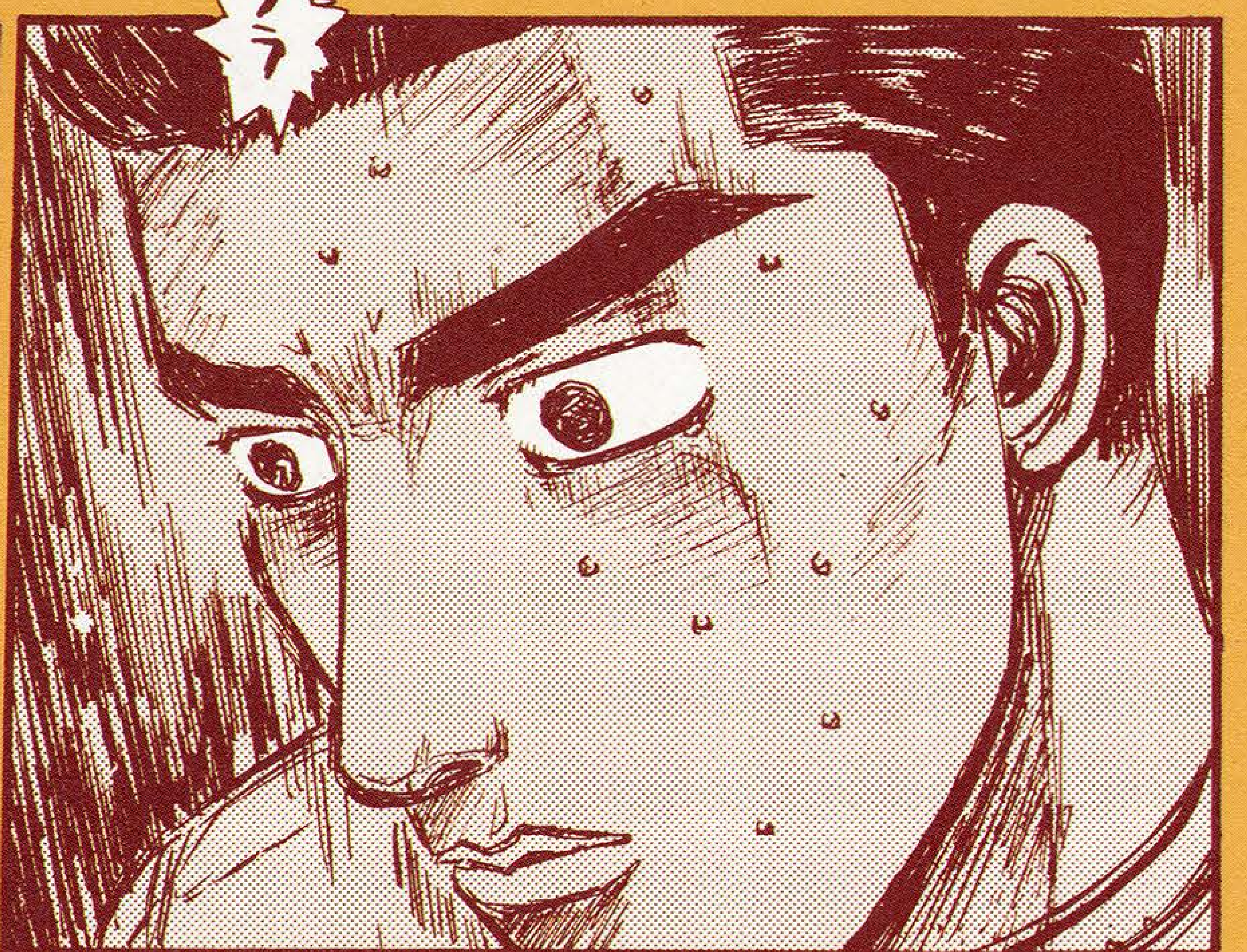
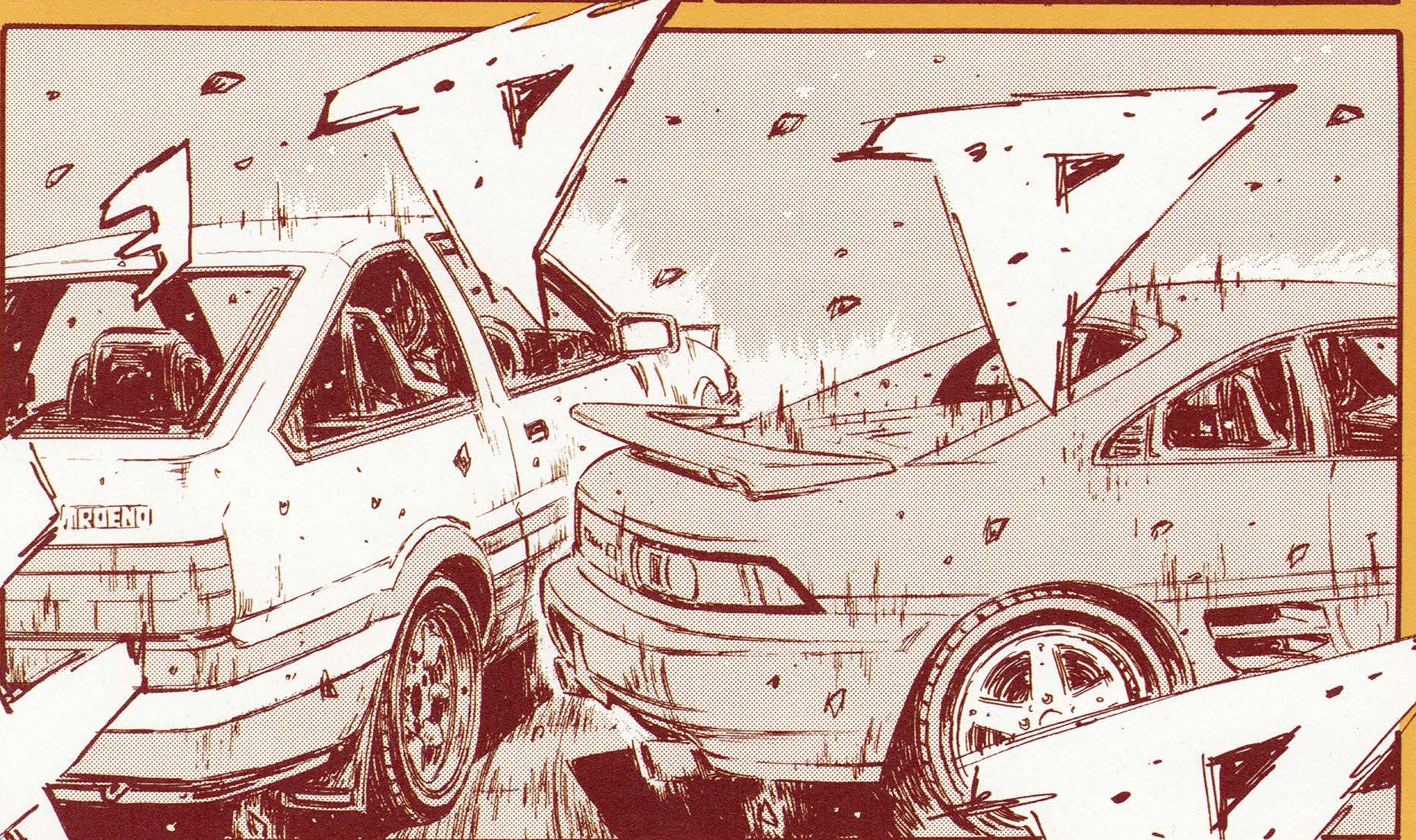





ゴッグ




ギャアア
アァア゛ッ


ギャアォア
MR2

!!




Mt.HARUNA A.M.4:30


な
21
カーブ
いろは坂


エサをあげないで


FIRST IROHAZAKA SLOPE A.M.6:05

2000年カレンダー11・12月

カレンダー用に描いたセピア調のイラスト。セピア調にぬるの苦労したんだけど、友人が「パソコンでぬればカンタンだよ」だって。そういう問題じゃないんだけどなー。わかってないよねー。7点。



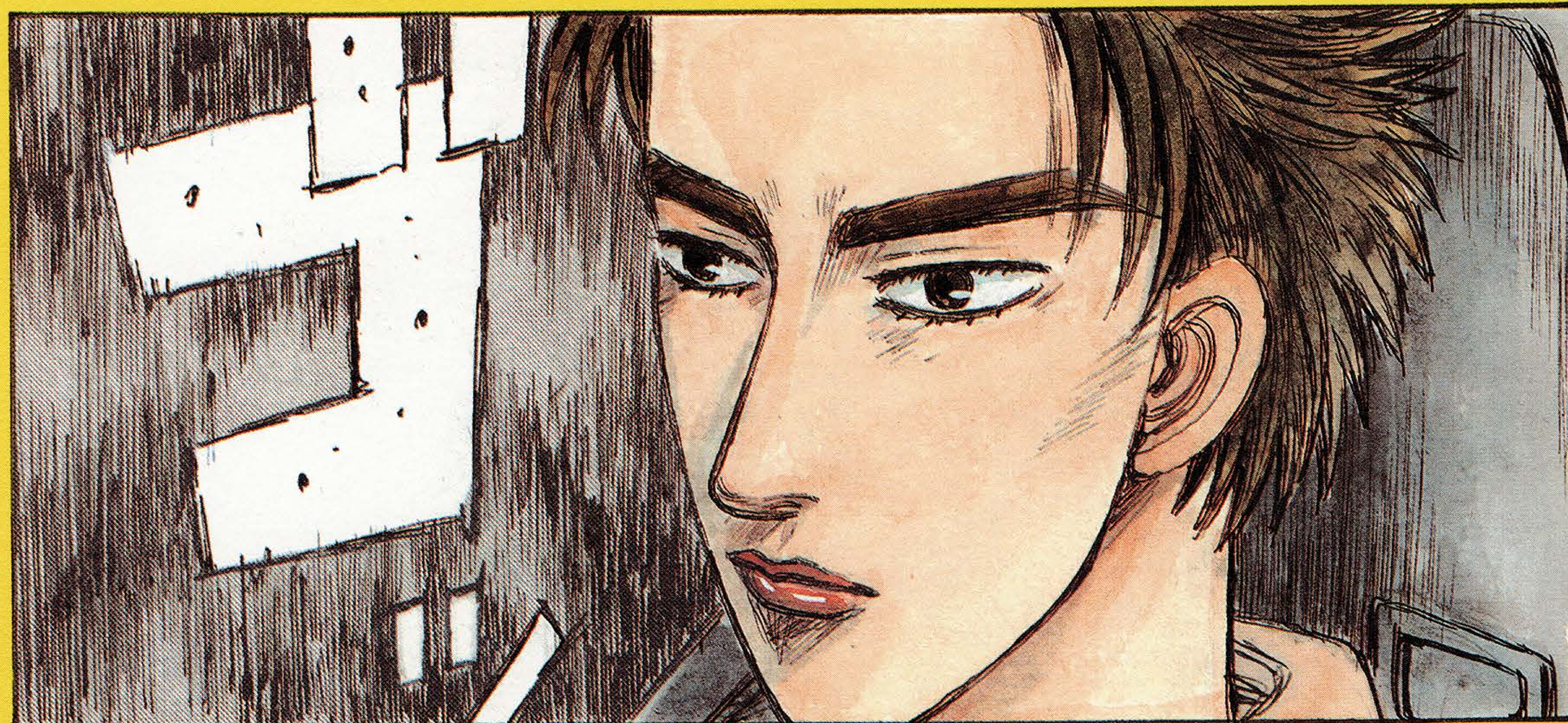


■ヤングマガジン1996年第10号
たぶんヤンマガのカラートビラだと思う。拓海のカオ、変だ。3点。おもしろいけど・・・。



■ヤングマガジンＧＴ2000年１号（P.209）
いやここまでやるかって感じ。ＧＴ増刊の番外編。ＦＤと啓介がカラーで走ってるのがめずらしい。点数はなし。イラストじゃないし・・。

■ヤングマガジンＧＴ2000年１号（P.210、211）
この絵、かっこいい。うまいじゃん。



プシャアァァ
ザッフォ
ゴ

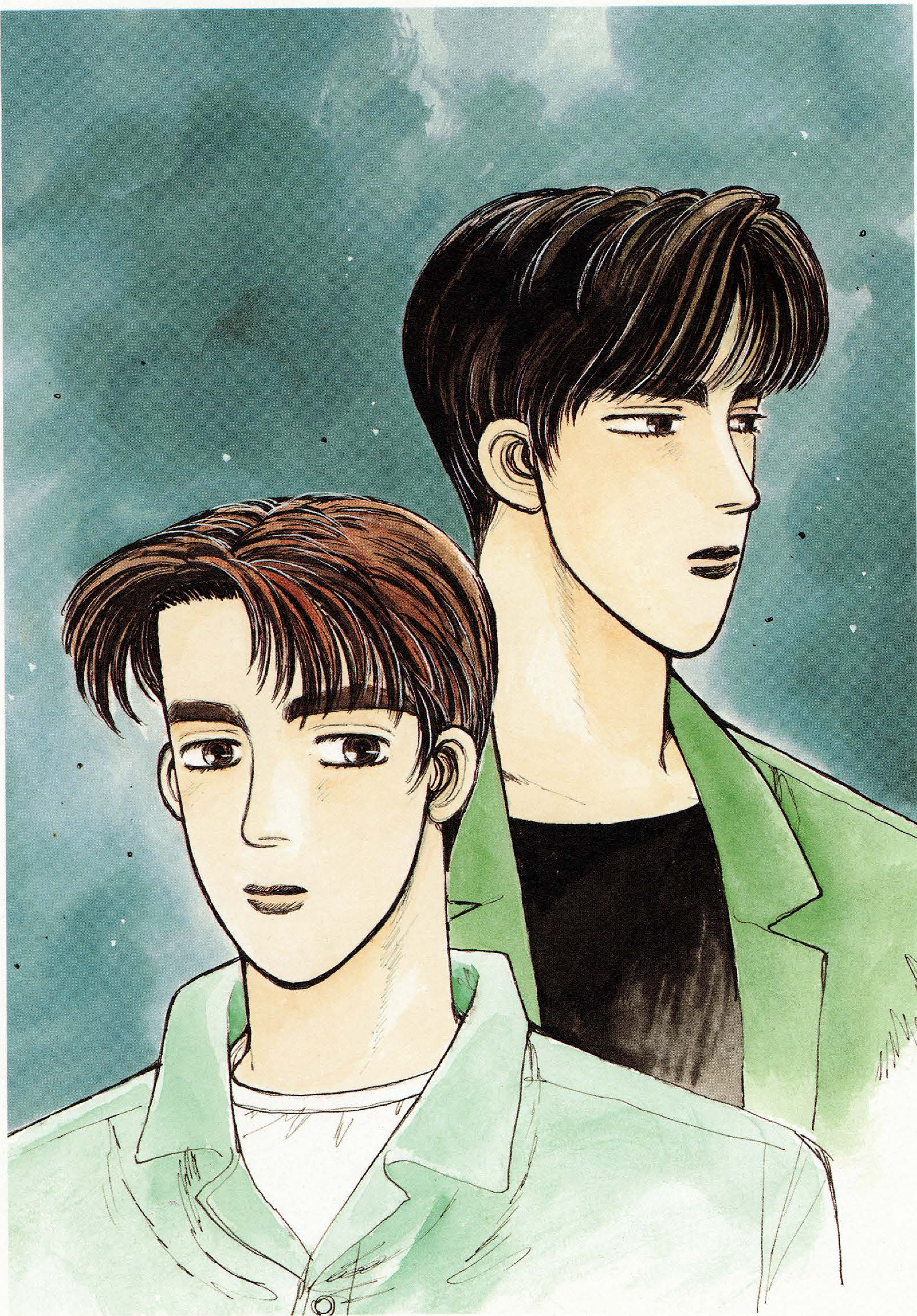






■ＫＣ第18巻表１

それなりに意図はあったけど、すべってるので説明なし。３点‥いや４点。



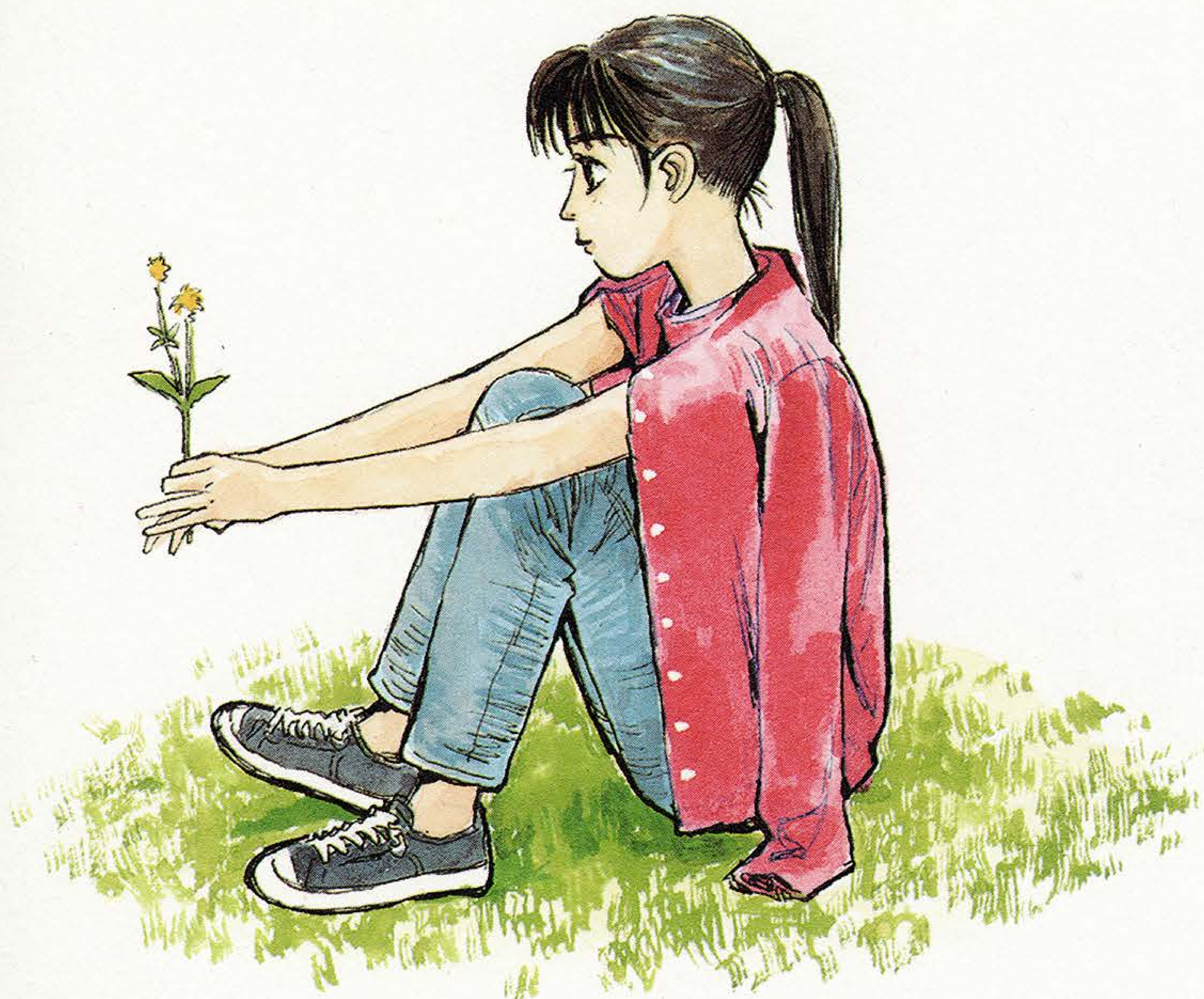
1995年第47号

なんだこれ。0点!! 見たくない。



■2000年カレンダー3・4月

こんなはずでは‥。カレンダーで一番最後にいれたイラスト。もう描けないって言ってんのにねばられて。とにかくはいって良かったといえば良かったんだけど、つらい‥。2点。



■KC第12巻表4

ちょこちょこっと描いたわりには6点。



■KC第9巻表4

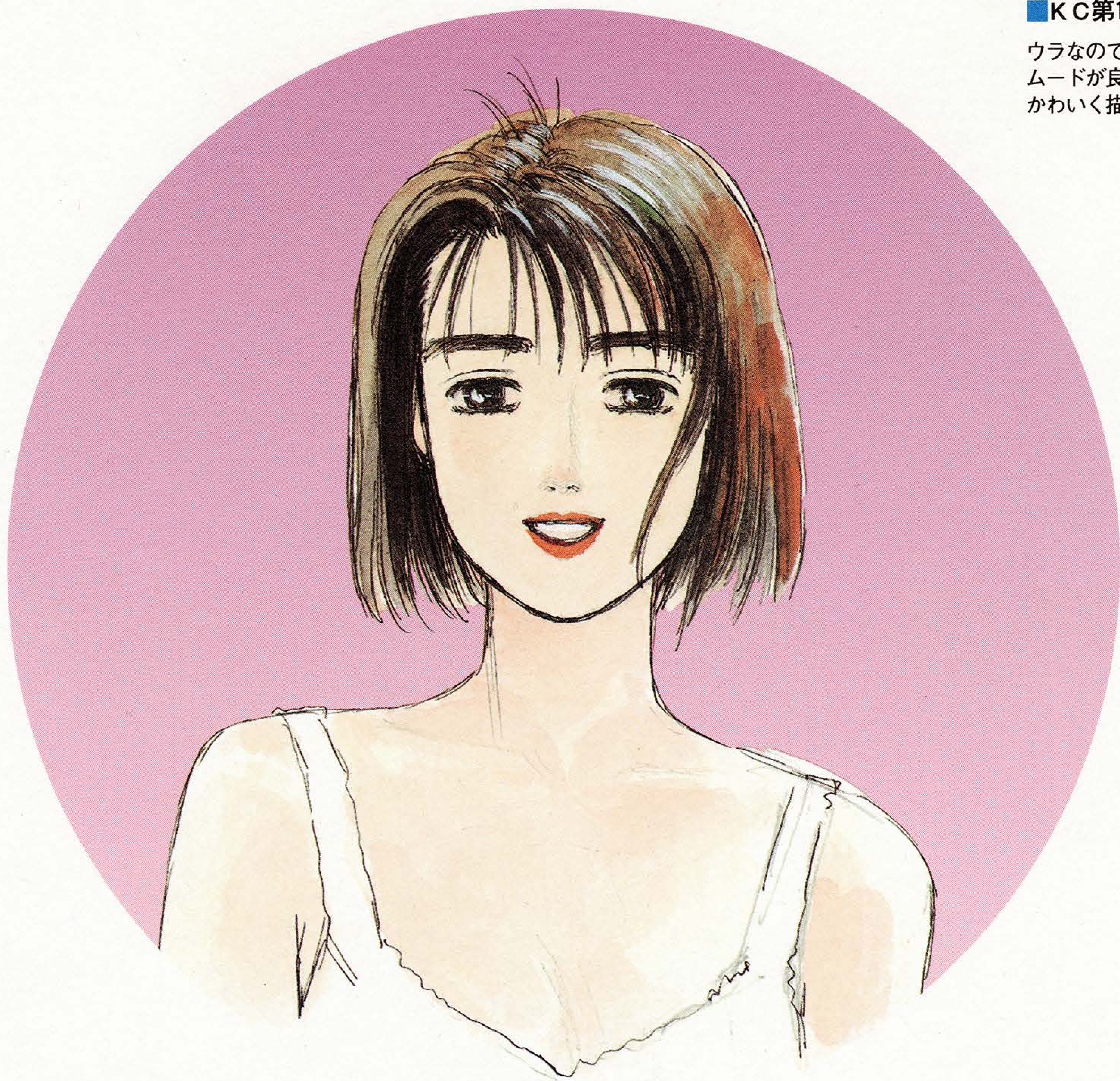
けばいので3点。

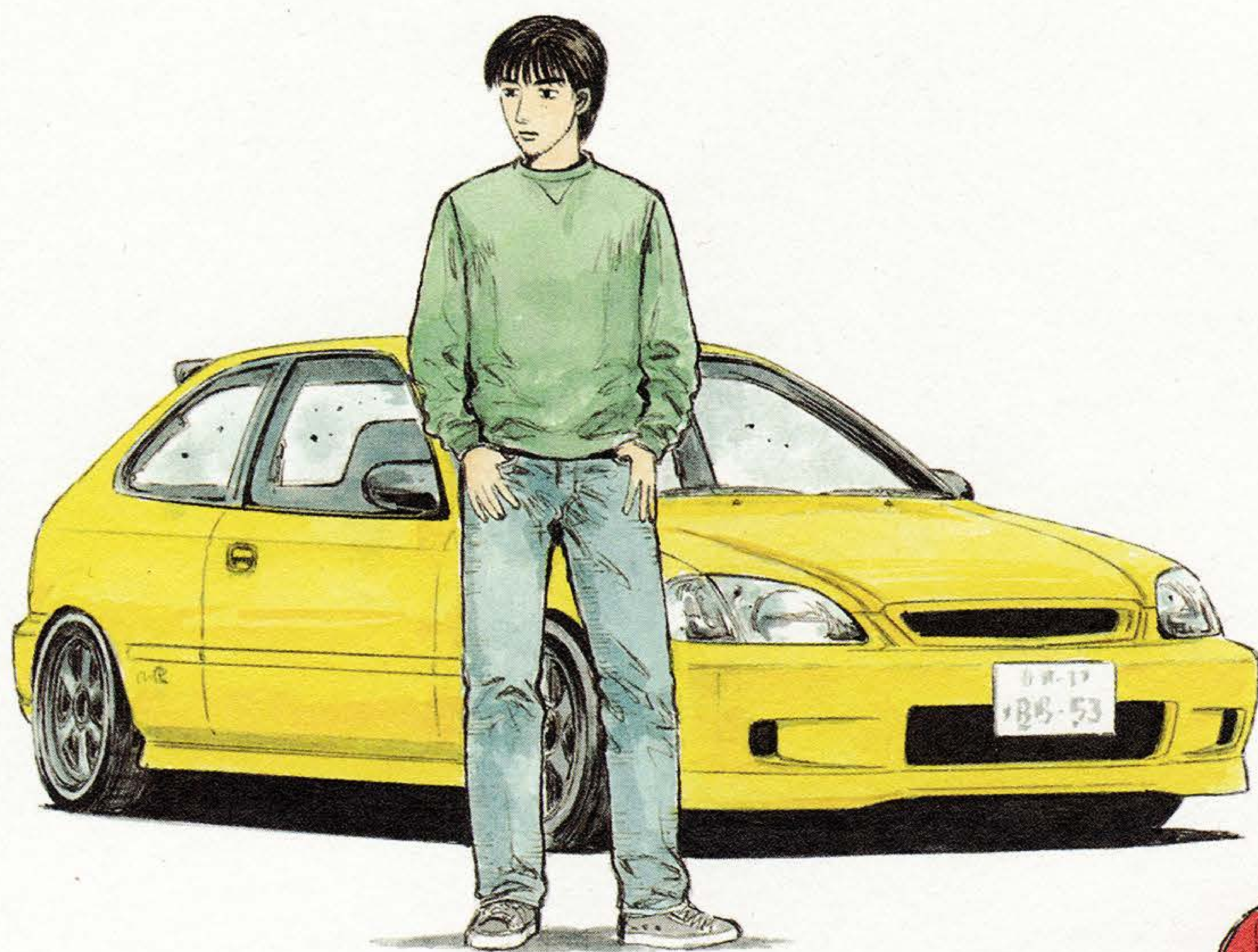
■KC第10巻表4

色がきたないので1点。

■ＫＣ第15巻表４

ウラなのでめちゃとばしたわりに、たまたまムードが良くできた。結果オーライの７点。かわいく描けた。





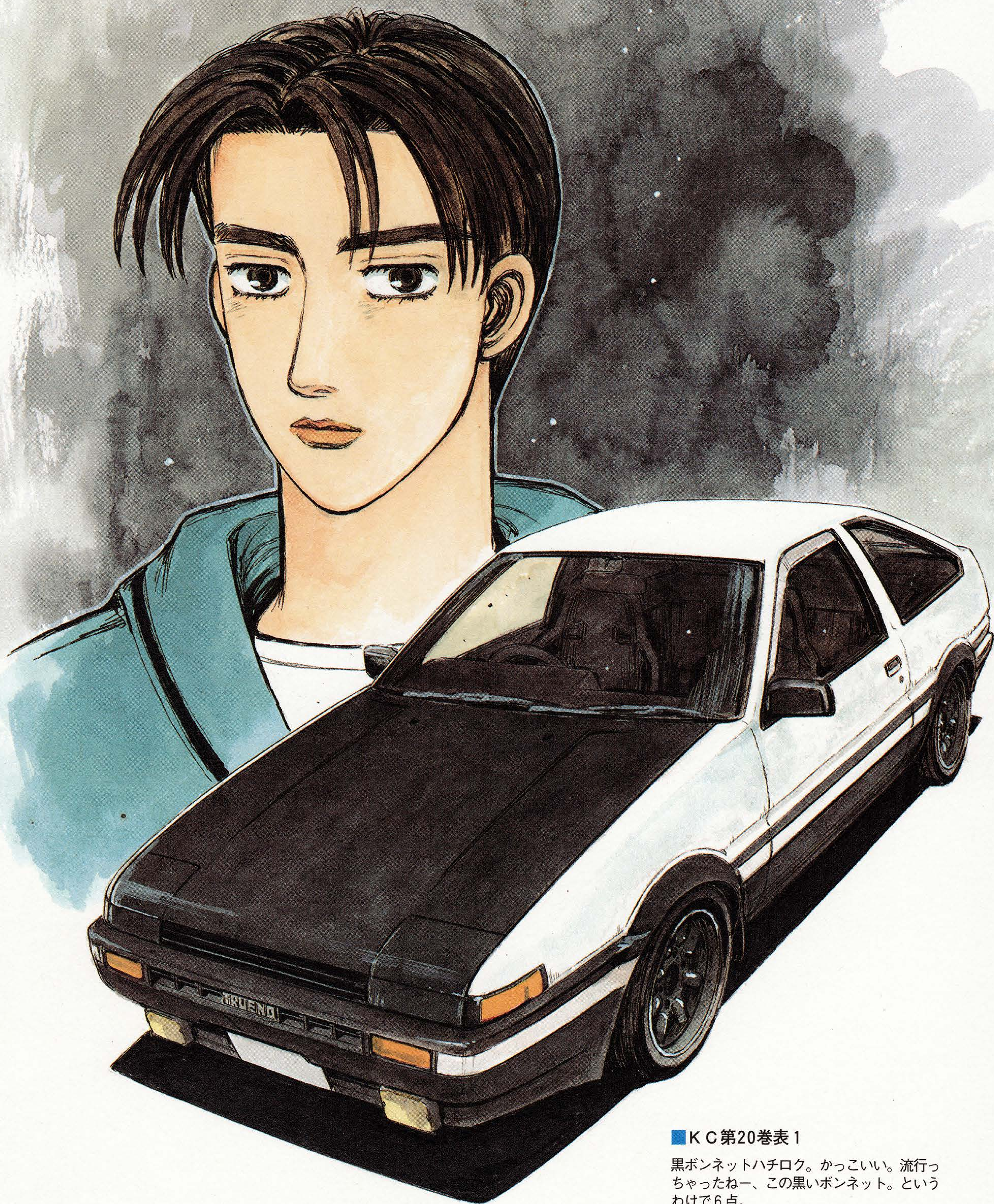
■ＫＣ第20巻表４

きもちわるいので１点。トモさん。



■ＫＣ第19巻表４

やっつけ仕事の３点。



■ＫＣ第20巻表１

黒ボンネットハチロク。かっこいい。流行っちゃったねー、この黒いボンネット。というわけで６点。

INITIAL D

SHUICHI SHIGENO



■ＫＣ第４巻表１

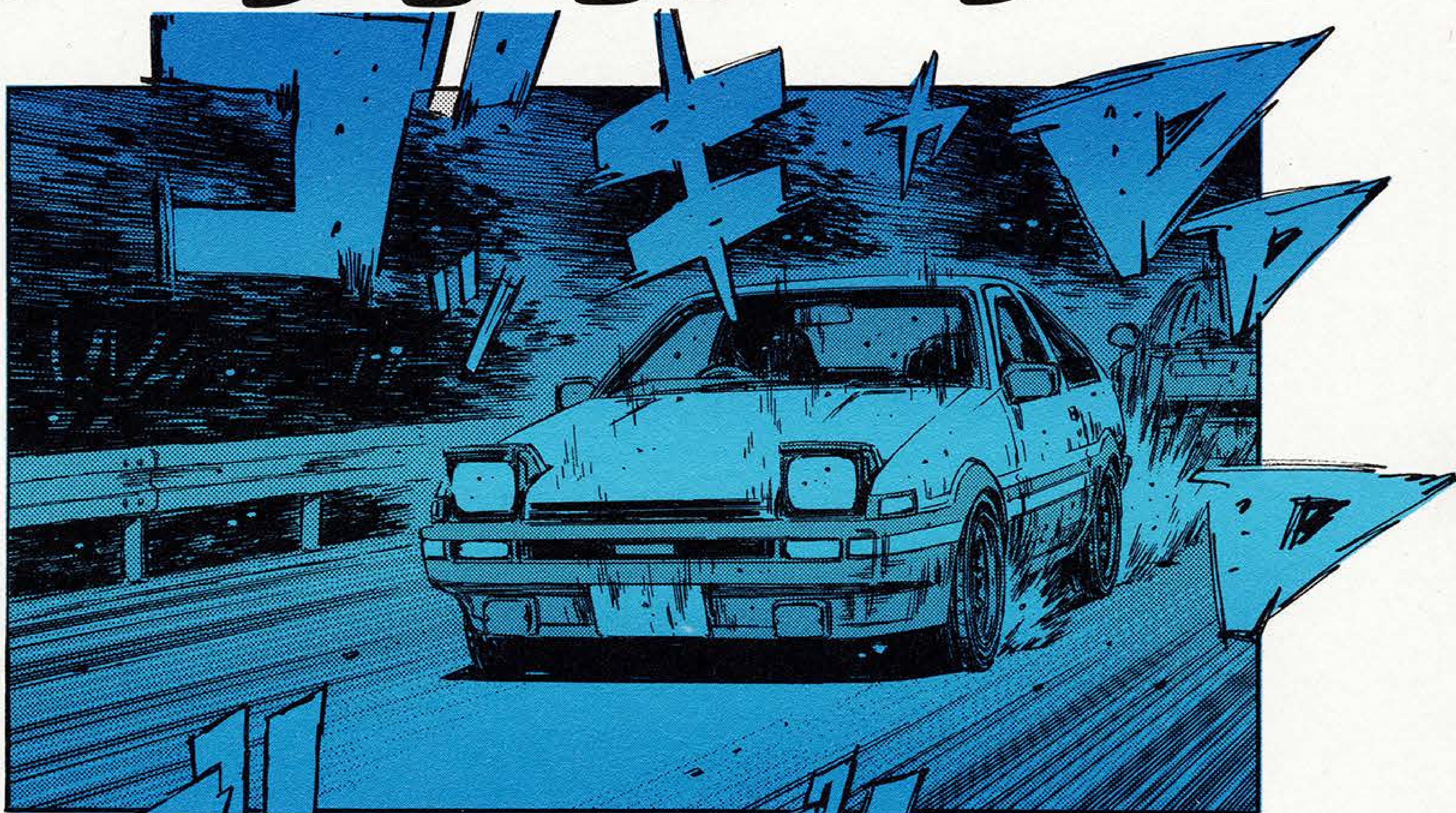
レイアウトに変化つけようとまだがんばってたころ。まさかこんなに長くつづくとは思ってなかったから。目標10巻ぐらいだったんだよね。このころはまだがんばってた。よって9点。



INITIAL D BATTLE SELECTION

藤原拓海
TAKUMI FUJIWARA

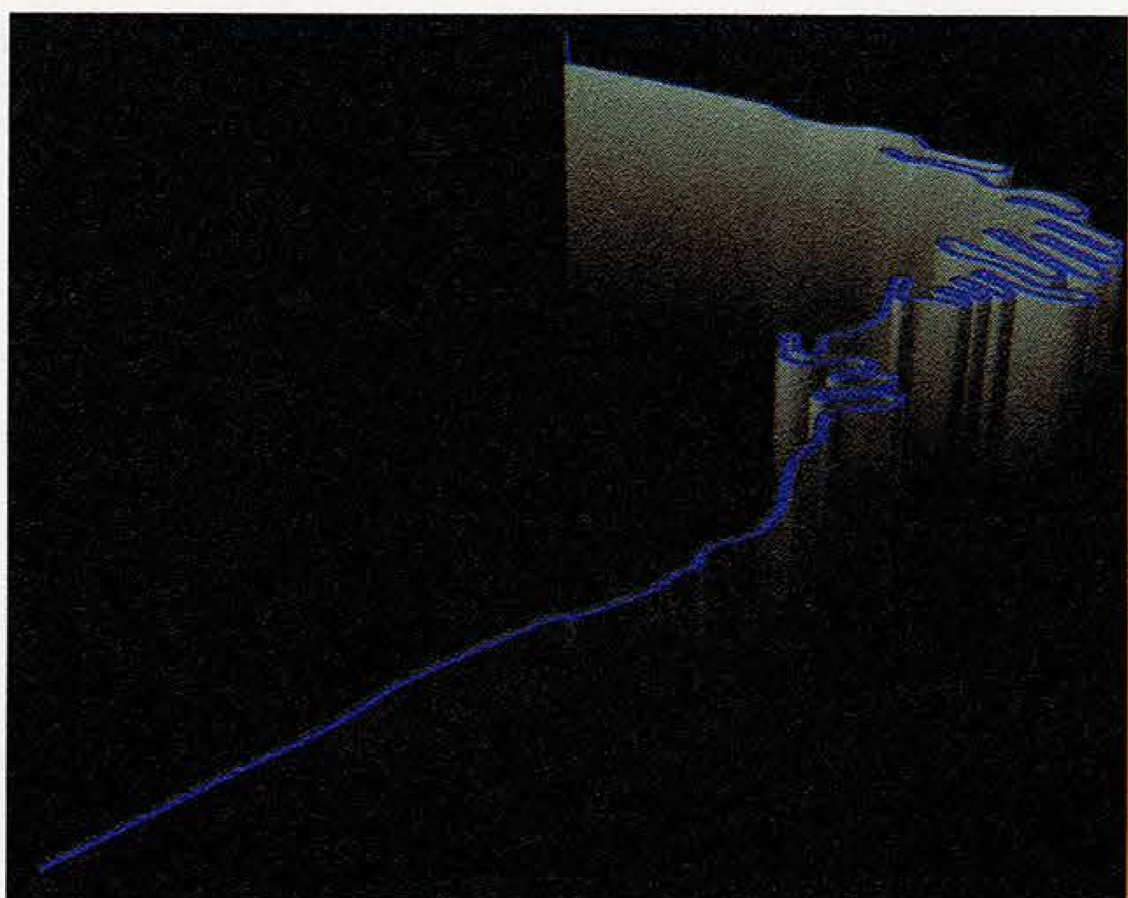




須藤京一
KYOICHI SUDO

●新しいエンジンを積んだハチロクで京一に再戦を申し込んだ拓海。京一の地元でバトルは行われた。KC第14巻収録。

この回はいろは坂のヘアピンカーブのムードを表現するのに苦労しました。そこが描いてて楽しい部分でもあるんですけどね。京一と拓海の走りのスタイルの違いを明確に描きわけてあるのが楽しいです。でも実を言うとこのラストの決着の付き方はイマイチです。他のバトルにくらべるとネタにキレがありません。ラスト良ければいいバトルなんだけど、おしいね。



バトルを通じて拓海のポテンシャルの高さを認識した京一。バトル後、意味深なセリフを。このバトルを終えて、拓海はプロジェクトD入りを決意する！

ギュ

キャアアアア
藤原とうふ店
パァン




パァァ!


藤原とうふ店（自家用）




パァン


ギョン




曲がる!!


曲がってくれ
オレのハチロク!!


Mt.HARUNA A.M.3:20



●写真（P 3、P 5～P 7、P69～P71、P82、P83、P101、P112～P120、P 203、P 232～234、P 264、P 265）＝撮影／中野正貴

●写真（P 102～P 109）＝撮影／花房徹治（本誌）

●デザイン／ラッツォ

INITIAL D

SHUICHI SHIGENO ARTWORK

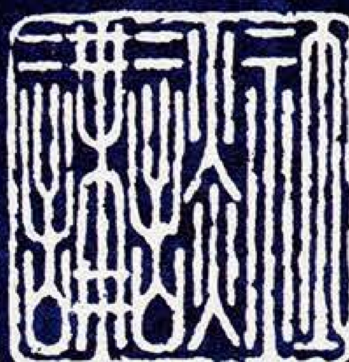
YOUNG MAGAZINE SPECIAL EDITION

頭文字D画集

2001年7月27日　第1刷発行

著　者　しげの秀一
発行者　五十嵐隆夫
発行所　株式会社 講談社
〒112-8001　東京都文京区音羽2-12-21
電　話　編集部：03-5395-3461
販売部：03-5395-3608
印刷所　図書印刷株式会社
製本所　図書印刷株式会社

ISBN 4-06-330120-6（ヤマ）
Printed in Japan　N.D.C. 726　234p　26cm



YOUNG MAGAZINE SPECIAL EDITION

INITIAL D

SHUICHI SHIGENO ARTWORK